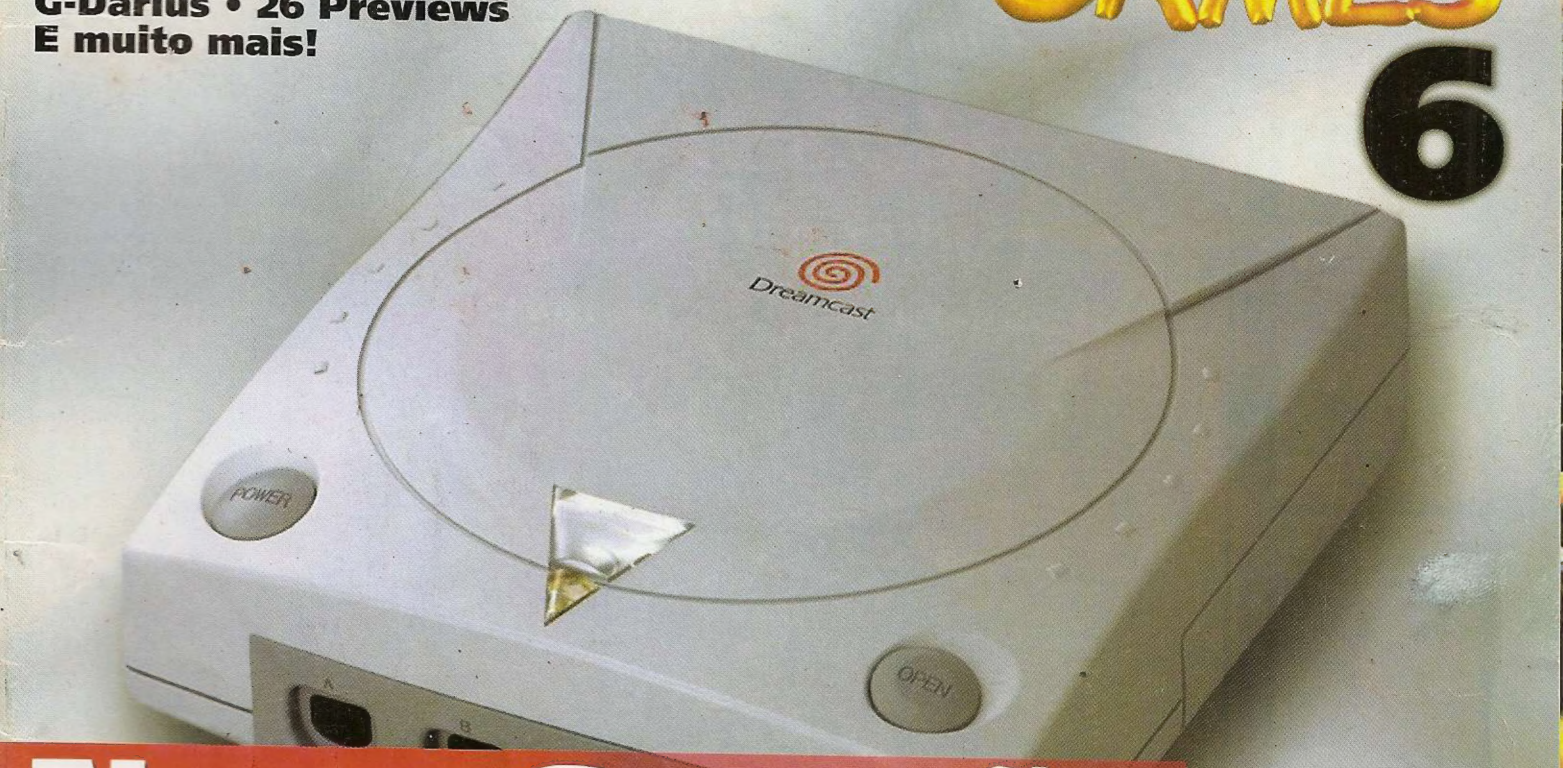
SATURN • PLAYSTATION • N64 • PC • ARCADES • NEWS • ENTREVISTAS • HARDWARE

EDITORA DIAGNOM · ANO I · MAIO · PREÇO R$ 3,00

PLUG n PLAY GAMES

6

Parasite Eve • Final Fantasy VIII
StarCraft • Banjo Kazooie
G-Darius • 26 Previews
E muito mais!



Nova Geração

Sega Dreamcast mostra seus 128 bits de poder

64DD: novo conceito ou mais um periferico?

ISSN 1414-9087
00006
9 771414 908008

Editorial

Depois de ALGUM tempo, a guerra entre CONSOLES parece que RETORNARÁ, estamos diante de dois lançamentos até o final do ANO, o videogame da Sega, Dreamcast, aparelho formidável, e o periférico para Nintendo 64, o 64 DD, um aparelho curioso, o qual ACHAMOS que DEVERIA sair com mais CAPACIDADE de armazenamento de DADOS. Isto SE sair, porque há boatos na INTERNET que *talvez* nem SAIRÁ. Mas são BOATOS, apenas. nesta edição, estamos trazendo informações oficiais de ambos os consoles, assim como uma porrada de previews. É a PLUG `N PLAY detonado NOVAMENTE. Estamos CRESCENDO ainda, a revista a cada EDIÇÃO PASSA por modificações e mudança de visual, tudo para PODERMOS levar a informação mais CORRETA possível. AGRADECEMOS a todos os LEITORES que tem nos PRESTIGIADO e dando força ao nosso *trabalho*. **Valeu galera!!!**

Plug`n Play é uma publicação da editora Magnum Ltda.

Edição, arte, diagramação e textos
Denis Antonio dos Santos
Rodolfo Rigo Calabrezi
Anderson Cruz
João Eugênio dos Santos Meto
Fredi Cesar San Miguel
Marcelo Cesar San Miguel
Alexandro Quelhas

Editora Magnum
Av. da Invernada, 12
Aeroporto São Paulo - SP
PABX: (011) 532-1522

Diretores
Carlos Arnaldo N. S. Pares
Laércio Gazinhato

Secretaria da redação
Mara Bassi

Fotografia
Paulo Cesar
Luiz Barbosa

Departamento comercial
Carlos Arnaldo N. S. Pares

Contatos
Flávia Zoé Moss de Melo
Sueli Cavichiolli

Departamento de assinaturas e edições especiais
Elseni Inácio Alves

Assistentes
Patrícia Batista de Melo
Valquíria Mendes

Expedição
Murílio Cardoso

É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos ou qualquer meio de impressos ou audiovisual, existente ou que venha a ser criado sem autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório.

EDITORS' TOP 10 GAME ENEMIES

The Menace
Panzer Dragoon 2 (SS)
Pré-historic Isle (AC)
Killer Instinct (AC)
Golden Axe (MD)
Guardian Heroes (SS)
Resident Evil (PSX)
Doom 2 (PC)
Thunder force 4 (MD)
Axelay (SNES)
Strider (MD)

Predator
Crash bandicoot (PSX)
Eihander (PSX)
Turrican (MD)
Golden Axe 2 (MD)
Parasite Eve (PSX)
Tomb Raider (PSX)
Super Metroid (SNES)
Imortal (MD)
MDK (PC)

Himaru
Ghaleon (Lunar séries)
Seven Force (Gun Star)
Shiva (Rage 2 e 3)
Geese Howard (Fatal Fury)
Gargoleye (TF3 e TF4)
Miruda (Grandia)
Venom (Nemesis 2)
Duke (Landstalker)
Metal Sonic (Sonic CD)
Fish (Panzer Dragoon 2)

Draco
Panzer Dragoon séries - SS
Unreal - PC
Klonoa - PSX
Thunder Force 3 - MD
Castle of Illusion - MD
Doom 2 - PC
Star Fox - N64
GoldenEye - N64
Guardian Heroes - SS
Strider - MD

The Prodigy
Sephiroth (FF7)
Kefka (FF6)
Corvo (Yoshi)
Zankuro (SamuraiS)
Robo Z (Busta Move)
Yamazaki (Fatal Fury)
Trio Castle3 (Dracula X)
Belzebu (Dracula X)
T-Rex (Parasite Eve)
Dark Tooth (T. Metal X)

Black Adder
Contra Hard Cops (geral)
Dracula X (Beuzebu)
Dracula X (trio Castle)
SF2 (Vega)
S.Mario 64 (Bowser)
Yoshi Island (Corvo)
Golden Axe (Death Adder)
Residen Evil2 (Willian Birkin)
Klonoa (geral)
Castlevania (Drácula)

Maniac
Gun Star Heroes (Mega)
Contra series (Mega, Snes)
Astal (Saturn)
Castlevania (Mega, Psx)
Alien Soldier (Mega)
Thunder Force 4 (Mega)
Nemesis séries (Msx)
Einhander (Psx)
Metal Sonic (Sega CD)
Thunder Force 5 (Saturn)

Índice

4 NewsVidades

8 Ponto de vista

9 Previews

14 Reviews

21 Fique por dentro

28 Seção Voodoo

30 Plug Mail

Game directory

Conker's Quest
Daytona 2
Final Fantasy VIII
Fee Fi Fo Fum
Pacman
Wachenroder
Banjo Kazooie
Command & Conquer 2
Dune 2000
Crash Bandicoot 3
Earth Worm Jim 3D
3D Fighting Tsukuru
Monkey Hero
Nippen
Prince of Persia 3D
Rogue
Soul Calibur
Street Fighter Zero 3
G-Darius
Goemon
The House of the Dead
Parasite Eve
StarCraft
Vampire Saviors
Mortal Kombat 4
Sega Rally
Virtua On 2
Super GT
Akolayte
Messiah
Rayman 2
D2

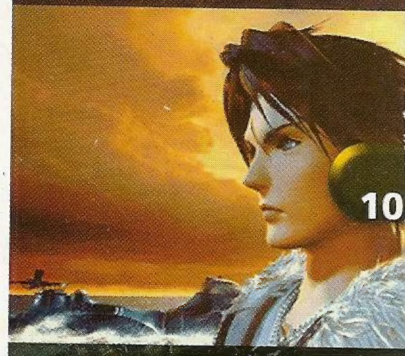
Este troféu foi feito pensando naquele jogo da hora que você achou jóinha, com mais de 91% na nota final.

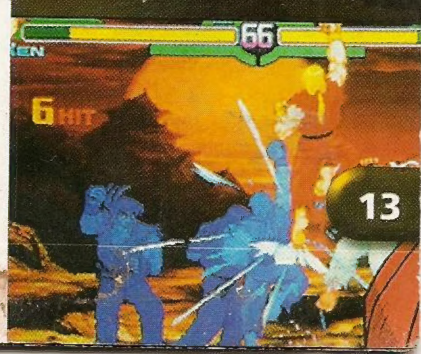
Este é carinhosamente dado àqueles que são os melhores... dos piores, com 30% ou menos na nota final.

Quadro de notas

Se você ainda não conhece o novo quadro de notas, aqui vai um help bem detalhado passo-a-passo de como entendê-lo.

1. Logo do console. Diz à quem pertence o jogo. Se não reconhecer o logo, veja na caixa do videogame.
2. País. Qual a origem do jogo. Geralmente aqui você só vê Japão ou EUA.
3. Informação. Diz alguns detalhes do jogo tais como fabricante, distribuidor, número de jogadores, etc.
4. Notas por categoria. Tem uns numerinhos. Quanto maior, melhor.
5. Nota final. Essa sim é a nota que diz a verdade.
6. Comentários fatais. Nem pare para lê-los...

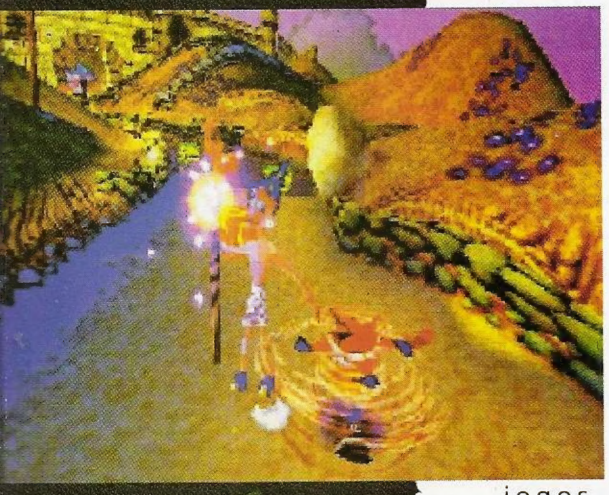




News vidades

Crash Bandicoot 3

O inevitável acontece, forma-se a trilogia Crash Bandicoot, o terror da redação (para alguns...). Agora ele promete mais movimentos, personagens, animações e novas situações, é claro. Como se pode ver nas fotos, Crash percorre em fases baseadas em eras diferentes no tempo, como a era jurássica e a era medieval. Outra novidade, é que Crash poderá explorar debaixo d'água e sua pequena irmã introduzida no último jogo, Coco, agora volta em Crash 3 jogável. Espera-se gráficos absurdos como é de costume da série, e aquela velha fórmula na jogabilidade: apenas com mais aprimoramentos.



Square e Eletronic Arts: as líderes se unem

As 2 empresas que lucraram mais em 97 no Japão e EUA se juntam para publicar seus jogos, para delírios dos fãs, formando duas empresas. Uma é a Electronic Arts Square Co., uma empresa Japonesa que desenvolverá e distribuirá seus jogos no Japão, pertencendo 30 % à Square e 70 % à EA. A outra (melhor parte) é a Square Electronic Arts L.L.C., instalada em Costa Mesa, California. Com a firma recém aberta, a Square vai poder distribuir seus jogos nos EUA, anteriormente apenas distribuidos pela SCEA - Sony Computer Entertainment of America. E os 4 primeiros jogos da Square à chegarem nos EUA é o aguardado e polêmico (devido à assuntos abordados como religião, onde a mesma é questionada e as crises psicológicas dos personagens) Xenogears, o "cinematic RPG" Parasite Eve, Fighting Bushido Blade 2 e o próximo lançamento da Square, Brave Fencer Musashiden, um RPG-action que no Japão virá com o demo de Final Fantasy VIII, mas nada se sabe por enquanto nos EUA. Isso deixa para trás outros publicadores que estavam interessados pelos jogos da Square como Working Design e Sony. Detalhe Square Electronic Arts L.L.C. é uma empres que pertence 70% à Square e apenas 30% a EA. Sábia decisão da Square.

Daytona 2 em teste

Uma versão beta está em teste em um arcade da California e será realizado em Junho nos EUA. Nas especificações do arcade está o force-feedback. Um novo elemento foi adicionado na jogabilidade chamado slipstreaming e como no antigo Daytona, o fator vácuo foi aprimorado (correndo atrás de outro carro, a resistência do ar é menor, portanto o jogador pode ganhar mais velocidade).

Nintendo anunciou que já existem 1 milhões de consoles vendidos no mundo inteiro, dos quais 3,15 milhões venderam no Japão, e 8,9 milhões nos EUA e Europa juntos.

Rare vira uma produtora independente e ela mesma vai produzir e publicar seus jogos. O primeiro título anunciado é Twelve Tales: Conker's Quest, um plataforma de ação 3D com a possibilidade de 2 jogadores em cooperação, assim como um 4-players deathmatch mode, onde você e mais 3 colegas poderão se defrontar. Previsto para 27 de Outubro nos EUA.

Radical Entertainment está trabalhando em um novo jogo de ação de Jackie Chan (tente imaginar o Lei de Tekken 2 num jogo de ação). Previsto que tenha seus diferentes movimentos e estilos de luta. Sairá para PC e PSX no verão pela Midway.

Rumores

Depois de Grandia e Lunar 2: Eternal Blue serem previstos para PlayStation, mais um jogo do Saturn desembarca no console da Sony. O jogo é Gun Griffon 2, recém lançado no Japão, pela ESP, empresa formada pela Game Arts, Quintet, Treasure (que não é uma sub-divisão da Sega, como uma concorrente aí blasfemou), entre outras.

Hudson anunciou Star Soldier: Vanishing Earth para N64, um antigo clássico dela com um ar de RayStorm do PSX. Ou seja, gráficos 3D com uma jogabilidade 2D shoot'em up, onde você pode escolher para jogar entre 3 "navinhas". Nesse jogo você terá a habilidade de ajustar a velocidade da nave durante o jogo, um escudo que rebate todos os ataques e um sistema de combo onde se você atirar continuamente, enche uma barra de energia LV e EX. Terá 7 estágios, 3 fases bônus, e um time attack mode. Previsto para Julho no Japão.

Até que enfim sairá Project X 2 para o Saturn. O jogo da Team 17 e Ocean será distribuído pela Coconuts Japan, obviamente no Japão. Para os leigos, X2 foi a continuação do Project X, jogo de nave do Amiga, que anos depois foi lançado pelo Playstation, estranhamente distribuído pela Capcom. A versão do PSX era apenas razoável.

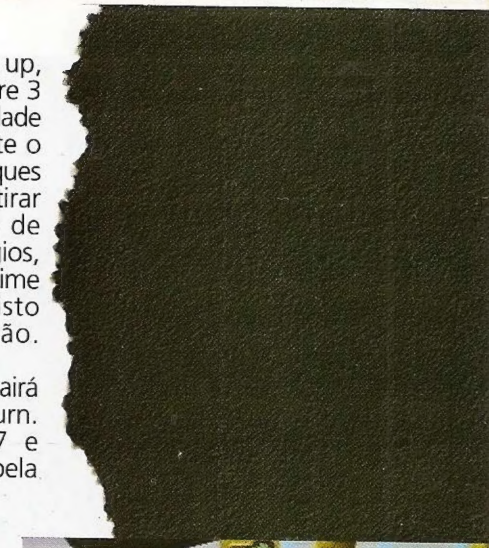
Midway publicará nos EUA, o ótimo "Codemasters" Micro Machines V3 para N64.

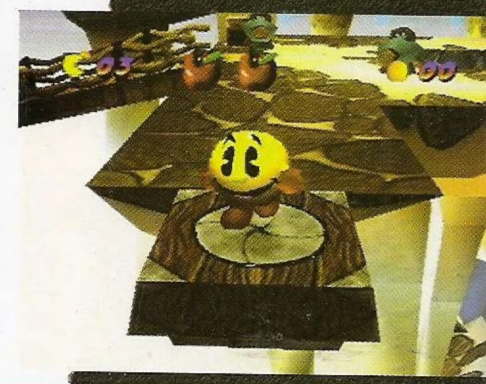
Novidades da Namco

Um jogo de carro novo foi anunciado. Para arcade, Techno Drive é um racing diferente da maioria dos que tem por aí. Nele você precisa confiar mais na sua habilidade de guiar. O jogo apresenta 15 modos diferentes.

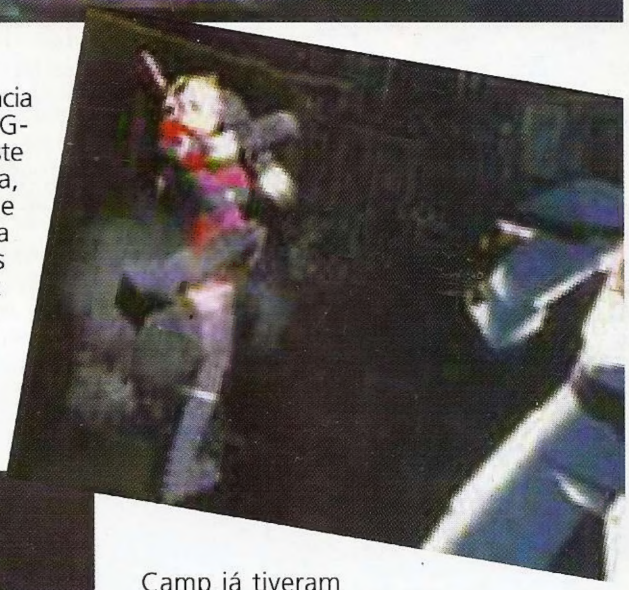
Como tudo que vem sendo ressuscitado, Pac-Man dá as caras de novo numa aventura 3D. Com um jeitão de Super Mario 64, o come-come poderá correr, pular e atacar. Com um Klonoa no currículo, espera-se um jogão da Namco. Pac-Man Ghost Zone está previsto para 1999 para PSX.

Na PnP 5 você leu sobre Capcom Generation, uma linha de coleções de clássicos da Capcom. Pois é, ela vem pedindo ajuda para a clientela japonesa na hora de escolher e listou alguns clássicos para tornar a vir no Capcom Generation 3. A lista é: Son Son, Vulgus, Higemaru, Exed Exes, Commando, Section Z, Gun Smoke, Trojan, Legendary Wings, Street Fighter, Forgotten Worlds, Strider, Final Fight, Magic Sword, Mercs, Captain Commando, SF2, SF2 CE, SF2 Turbo, Knights of the Round, Varth, The Punisher, Final Fight 2 e Final Fight 3. A data se encerra dia 15 de junho.
PS: Strider, até o fechamento da edição vinha liderando a lista.





Sega mostra serviço no Japão e anuncia que está trabalhando em um RPG-simulador chamado WachenRoder. Este jogo dá ênfase à história e estratégia, com CG de alta qualidade e um engine gráfico 3D. O fator clima afetará a habilidade dos personagens. As batalhas serão em total 3D, com light source e diferentes pontos de vista (a julgar pelas fotos, semelhantes à Shining Force 3). Previsto para o inverno.



Sony e Whopee Camp estabelecem uma nova compania chamada Deep Space Inc., isso no Japão. Para os desinformados, Whoopee Camp já tiveram participação nas séries Ghost n' Goblins, Bio Hazard, Megaman, e lançara recentemente o RPG-action Tomb

Lançamentos para PSX

A Sony vem com tudo em 98, confira lista do segundo semestre, Crash 3 present

Cool Boarders 3 - Setembro/Outubr
Crash Bandicoot 3 - 10 de Novembr
Dark Guns - Dezembro
Diabolical Adventure Tobu - Novembr
Legion - Outubro
Medi-Evil - Outubro
NCAA Gamebreaker 99 - Setembr
NFL Gameday 99 - 1 de Setembr
NHL Faceoff 99 - Outubro
Rally Cross 2 - Outubro
Syphon Filter - Novembro
Tomba - 21 de Julho
Turbo Prop Racing - 28 de Julh
Twisted Metal 3 - Novembro
WarHawk 2 - Outubro

Quake para arcades

O clássico da Id também chega ac fliperamas, com várias mudanças. A empres LBE Systems é a responsável pela conversã que permitirá batalhas no mod "deathmatch" com até 64 jogadores! O moc de 1 jogador ganhará novas armas, gráfic

e animações mais sofisticadas, além de dificuldade muito superior à da versão PC (ainda bem!).

Quake arcade rodará em computadores Pentium II equipados com placas 3Dfx da Obsidian, e seu lançamento está previsto para 15 de maio nos EUA. Não temos informações se o jogo será lançado no Brasil.

Micro Machines V3

A Codemaster anunciou que adquiriu a licença para produzir jogos para N64 e seu primeiro jogo no console será o popular Micro Machines V3. O jogo deve sair inicialmente para o mercado europeu no final do ano.

Jogos de estratégia para a Sega

A NMS Software está desenvolvendo o jogo de estratégia Conflict of Nations para a Sega, que pretende lançá-lo em Novembro. O jogo vai simular o anfiteatro de guerra do início do século 20, onde as nações atuais começavam a estender seus braços imperialistas ao redor do mundo. O jogador poderá controlar 15 personagens e mais de 40 tipos diferentes de unidades de combate, que serão necessárias para travar batalhas no ar, mar e terra. Cuidado Westwood.

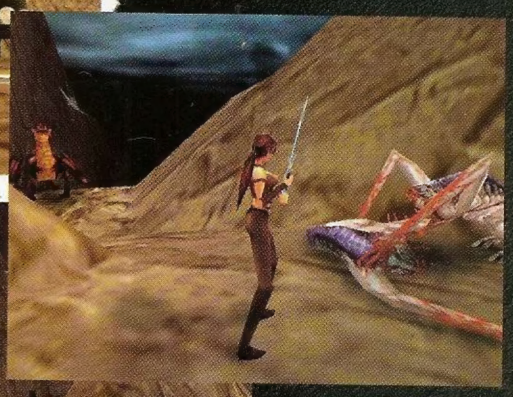
Private School: monte seu personagem

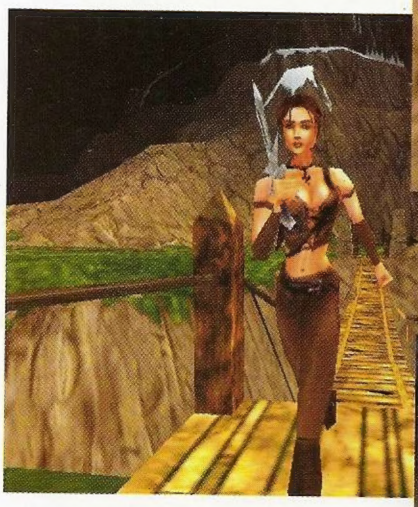
Capcom lança em julho para PSX Private School, jogo de luta entre escolas. Há um boato que nele também você poderá montar o seu personagem à gosto. Será!?

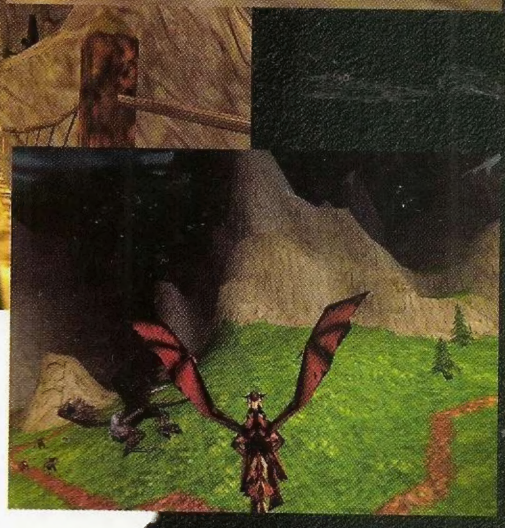
Fee Fi Fo Fum?

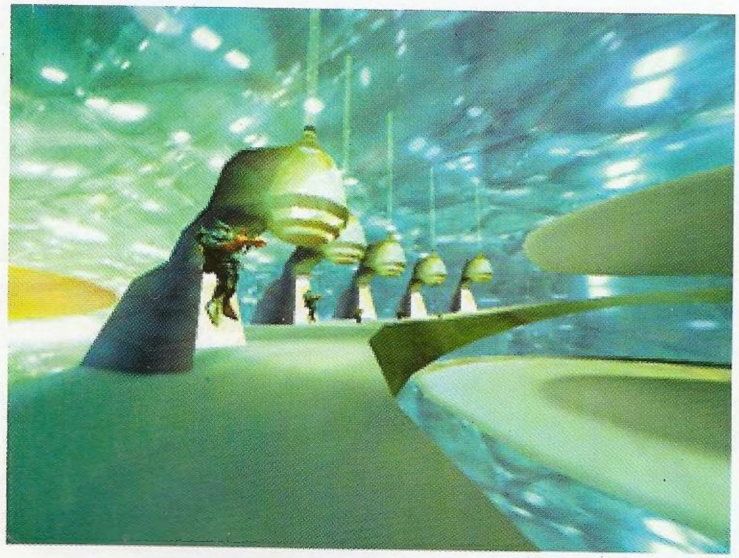
Fee Fi Fo Fum, eita nominho! Esse é o novo lançamento da Shiny, da mesma equipe de MDK, a história é sobre uma luta de três raças. O jogo passará em um ambiente de fantasia. E esse parece que vale a pena.

placas Voodoo, os gráficos serão uma boa atração deste jogo. Uma das novidades será o controle das visões, que poderão ser independentes da heroína e do dragão, cada um atacando como pode.









Heart of Darkness

Para quem se lembra, este jogo dois anos atrás foi anunciado como um plataforma no estilão de Flahback e Out of this World. Ainda em desenvolvimento por motivos não revelados, o jogo parece mostrar novas caras das originais anteriormente. Apesar de com data prevista para o final do ano, pode um jogo antigo de plataforma 2D aguentar a pressão do mercado atual todo voltado para o 3D?

Drakan

Tanto à pé quanto no ar, você poderá explorar vários mundos em Drakan, um jogo de PC que está sendo desenvolvido pela Surreal Software e distribuída pela Psygnosis. Na pele de Rynn, você usará a cabeça para descobrir oquê acontece com um dragão ancião chamado Arokh. Podendo ser acelerado pelas

Ponto de Vista

The Menace
ESTAMOS MELHORANDO!!!
FALTA POUCO PARA REVISTA FICAR BOA!!!

Draco
AH! TÔ OCUPADO!!
ME DEIXA, ME LARGA!!

Maniac
QUERO MAIS JOGOS AHH!!, HEH.
PNP ANIMAL!!!

The Prodigy
EU NEM JOGO MAIS!!!
SÓ FICO PEGANDO MP3 DA INTERNET!!

Predator
UMA NOVA ERA ESTÁ PARA CHEGAR!!
AGUARDE FF8 E O DREAMCAST VÃO MUDAR ESTE PLANETA!!

Black Adder
REAL BOLT E CÂNCER SÃO PARECIDOS
A DIFERENÇA É O CÂNCER EVOLUI!!

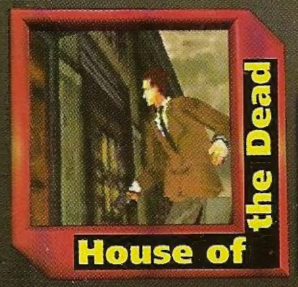
G-Darius

Maniac
Grande Darius realmente da um show àparte, e entra desde já para a lista dos melhores jogos de nave para consoles caseiros até o momento, valeu Taito por essa obra de arte.

The Prodigy
Como muito dos editores daqui, tenho um gosto especial por jogos de nave. E G-Darius realmente me impressionou, ficou muito bom mesmo. Só falta a Konami lançar um Paródius em 3-D, já pensou?

The Menace
Apesar dos gráficos tremerem bastante, o jogo me surpreendeu no design e nos mecanismos de jogo. Realmente ficou muito bom. Esperemos agora o R-Type Delta.

Draco
Darius sempre foi um shooter diferente dos tradicionais, com peixes pra todo lado. Desta vez, com a evolução do 3D, as coisas ficaram mais malucas ainda - realmente está muito bom.



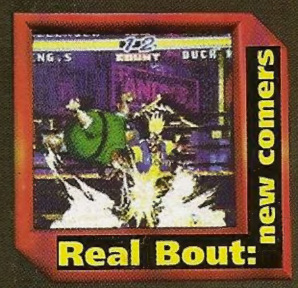
House of the Dead

The Menace
Os gráficos ficaram muito granulados, por que, não foi a Sega quem fez o jogo, e sim uma empresinha perdida.Mas a diversão é padrão Sega, mas muito no tranco por meu gosto!

Draco
O jogo é bom, mas a conversão deixa muito a desejar. A Sega não deveria ter deixado a Tantalus ter feito a conversão, já que não conseguiram um framerate comparável às outras conversões de tiros.

Maniac
Os gráficos ficaram abaixo do esperado ,já a jogabilidade ficou muito 10 e de resto o game segue a mesma linha do arcade (model 2) e vem fazendo o mesmo sucesso. dá-lhe SEGA.

The Prodigy
Sempre adorei os jogos de tiro da Sega, e com esse não é diferente. A diversão é alta, as músicas lembram um pouco Splatterhouse 2 do Mega Drive, o que é ótimo. Nem os péssimos gráficos estragam.



Real Bout: new comers

The Prodigy
Mais um Fatal "pé no saco" Fury lançado, e eu ainda continuo não vendo nada novo e empolgante. Assim como no anterior, não consigo me divertir com mais um capítulo dessa série. Inovação é necessária.

Black Adder
Fatal Fury Real Bout é a pior série da SNK,usando aquele sistema cretino de planos diferentes e não inovando em jogabilidade. Em gráficos, perde feio para o KOF 97. Continuou a mesma bosta de sempre.

Maniac
Deveriam trocar o nome de Real Bout para Real Bosta!!! É realmete impressionate como estes caras conseguem fazer essa merda ainda.Sempre a mesma coisa.Nem um pouco recomendável.

The Menace
ARGHH!!! Sinto muito mas não dá. Esta série já deu o que tinha que dar e não merece mais atenção, Para mim, é a pior série de jogos de luta da SNK.Diversão 0, tédio 10

Parasite Eve

Black Adder
Squaresoft... a maior e melhor nos deu mais uma vez o privilégio de um RPG sensacional, que deixa o chato e repetitivo RE no chinelo em todos os quesitos.Melhor jogo do ano.

The Prodigy
O que arregaça mesmo é o sistema de batalha, realmente empolgante e muito bem bolado. Esse foi o RPG que pedi aos céus, ambientado num mundo contemporâneo, atual, em nosso mundo,OK Square!!

Predator
Novamente a Square inovou e lançou um jogo que parece mais um filme. Espero que saia uma continuação. Sem dúvida um dos melhores jogos de 98.

Maniac
A Square veio com tudo nesse jogão no estilo de Resident Evil, superou minhas expectativas. Jogão !! Mas para ser sincero ainda prefiro Resident 2, pois adoro mandar bala naqueles zumbis.

Mistical Ninja

The Prodigy
Mystical Ninja sempre esteve entre os melhores plataformas da Konami, graças à diversão. Quando soube que viria uma versão 3D tive meus receios,afinal, é difícil fazer esse tipo de jogo. Pura diversão.

Black Adder
Eu gostava mais da série quando ela estava nos 16 bits, mas não quer dizer que este é um jogo ruim. No começo eu também não gostei, mas depois acostumei.

Predator
eu acho que a Konami deveria dedicar seu tempo e dinheiro em jogos melhores, afinal ela anda meio sumida em termos de bons lançamentos.e se continuar a lançar jogos assim isso nã irá mudar.

Maniac
Existem alguns design japoneses, que eu acho que não se encaixam bem ao público americano, este é um deles, se você é acostumado a jogar título japoneses, encare, senão, fuja.

Star craft

The Menace
Extratégia é o que liga, esse gênero está fazendo a cabeça dos americanos, e não é por menos, o game excita, e envolve. Starcraft, é o primor dos extratégias, animações detalhadas e sistema de jogo amigável.

Maniac
A Blizzard acertou novamente em cheio depois de brilhar com War Craft 2. É simplesmente o melhor jogo de estratégia para PC no momento. Não deixe de conferir é demais !!!

Black Adder
Ah. depois de RPG este é meu tipo de jogo preferido, tendo gráficos belíssimos, este aqui não inovou nada para o gênero, coisa que eu esperava depois de tanta demora. Mesmo assim um ótimo jogo.

The Prodigy
Senti mais impacto neste jogo do que no Warcraft, por se passar num mundo futurista, e isso facilita a criação de armas animais, Muito bem feito.

Preview

Monkey Hero

A softhouse americana Blam e a Take 2 Interactive estão envolvidos num promissor action/adventure chamado Monkey Hero. Lembrando um misto de Herc's Adventure (Lucas Arts) e Swagman (Core Design), com ambiente inspirado na mitologia Chinesa, nosso herói possui atributos lendários são perfeitos para um videogame, entre eles um bastão mágico, poder de mudar o tamanho, imortalidade (bem... não tão perfeito), entre outros. Monstros como medusas, árvores assombradas e gárgulas tomam lugares dos monstros chineses da mitologia (para uma melhor aceitação do público americano). Existem três mundos, Waking World, Dream World, e Nightmare World, por sinal grandes. Alcance seu objetivo lutando e resolvendo quebra cabeças.

Previsto para Novembro 98 PSX

2o. Semestre 98

Rogue Trip

Fãs do game Twisted Metal 2, comemorem. Está para ser lançado para Playstation a sequência do game que formou uma grande galera de aficionados, o game em questão é Rogue Trip, desenvolvido pela Single Trac e que será publicado pela GT Interactive. O jogo utilizará gráficos 3D muito bem feitos e com um frame rate provavelmente bem alto, pois este foi um dos pontos fracos de Twisted Meta 2, onde isso era um problema. Tudo se passa em uma época pós-apocalíptica (após uma grande guerra mundial, né mané?) Jogabilidade promete ser um ponto forte de Rogue Trip, além do modo de um jogador, será possível ainda jogar com dois jogadores simultâneos, dividindo-se a tela ao meio e não tera a utilização do cabo link. A parte sonora promete seguir o estilo característico da série , com efeitos sonoros pesados e potentes a um som regado de muito rock e batidas techno. Serão muitos os tipos de armas disponíveis par cada carro. Prometendo ser alucinante, o game ainda incluirá carros secretos. Seu lançamento está previsto para o final de 98. Comecem a contar os dias!!

3D FIGHTING TSUKURU

Desenvolvido pela ASCII do Japão, os mesmos de Killing Time, 3D FT é um editor de jogos de luta. E pelo que esses caras estão prometendo, tem muitas opções. Você pode escolher entre Taekwondo, Karate ou qual você estilo preferir, podendo passar de 10. Daí então, você cria seus próprios combos, quantos hits pode dar, quanto pode tirar e até air combos são possíveis, com direito à ajuste da relação peso-gravidade. Quer fazer um King do Tekken ou Tina de Dead or Alive, com vários agarrões em sequência? À vontade! De acordo com os programadores, é possível criar uns 60% de Tekken 3. Pra começo tá bom, nê?

Previsto para 25 de Junho de 98 no Japão

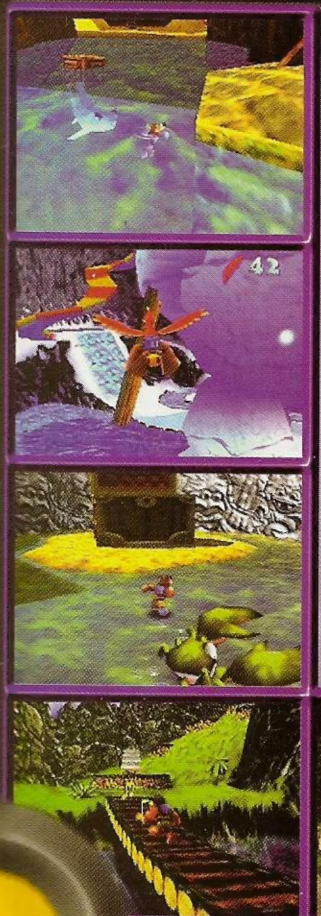
Final Fantasy VIII

Final de 98

Como a Square havia prometido, no dia 15 de Maio a rainha dos RPGs revelou em uma conferência mais um episódio de seu carro-chefe Final Fantasy. A imprensa pôde ver uma ótima sequência de animaçao 3D e sentir o sabor das cenas de batalha. O pai de FF, Hironobu Sakaguchi (vice-presindente e produtor) e o chefão da Square Tomoyuki Takechi, falaram dos detalhes de FFVIII. Os personagens agora não terão aquele aspecto "cartooninzado". O jogo está sendo feito pensando no mercado fora do Japão, para uma melhor aceitação pelo público americano, que provavelmente terão sua cópia de FFVIII num intervalo de tempo menor que o de 6 meses, de FFVII versão japonesa e a americana. A Square vai destinar 40 milhões de dólares para a produção do jogo, o dobro da maior produção gamística, FFVII, com seus "modestos" 20 milhões de dólares. A Square pretende vender 4 milhões de cópias no Japão, 7 milhões em todo o mundo - apesar de que esse número deve ser ultrapassado facilmente (com as cópias piratas, é claro). No video apresentado, mostra aviões cruzando o céu, daí surge o logo de FFVIII e juntamente o protagonista do jogo dá as caras, olhando para um mapa para, em seguida, ter ataques de "flashbacks", onde se vê numa perseguição no deserto. O cara se chama Squall Leonheart (coração de leão). Pensando em saciar parcialmente a angústia de ver esse "arrasa-quarteirão", a Square vai lançar um CD-demo jogável, junto com o jogo Brave Fencer Musashiden, mais o vídeo exibido na conferência em Tóquio em 16 de julho. Também foi revelado outro personagem, Laguna Loire.

Banjo-Kazooie:

Mario que se cuide



Mario que se cuide. Realmente a Rare "Dream" promete vir com tudo com este novo game para N64, foram liberadas novas fotos do concorrente direto de Mario 64. Se gabando ser o melhor game 3D para o sistema Nintendo, a Rare prometeu, e parece que está cumprindo sua promessa, onde ela afirmou que Banjo terá os melhores gráficos feitos para consoles caseiros até hoje.

Banjo é um belo ursinho camarada (nossa!! Heh) e Kazooie uma ave gigante, juntos eles formarão uma dupla dinâmica (estou me empolgando!!) onde ambos farão combinações, o jogador terá de ajudar esses dois personagens em muitas aventuras que prometem ser chocantes. Muitos serão os locais por onde a aventura se passará, como por exemplo na neve, em cavernas, montanhas, desertos, rios, lagos, ilhas, etc. Tudo com gráficos em tempo real e como não poderia deixar de ser, não terão os famosos loadings característicos dos CDs.

A jogabilidade com certeza será empolgante, utilizando todos recursos do controle 3D da Nintendo. Bem, confira as fotos e fique desde já morrendo de vontade de jogar Banjo-Kazooie, pois este game promete.

Junho de 98

Shinny detona com Earth Worm Jim 3D

A minhoca mais aloprada dos videogames volta numa aventura mais apropriada para os dias de hoje, quer dizer, em ambiente 3D livre com seis fases de temas diferentes. Embora o jogo prometa tirar proveito das novas placas aceleradoras de PC, temos uma notícia ruim. A Shinny, empresa de David Perry, criador da minhoca e de MDK entre outros, está fora do projeto. Ela apenas licenciou para a Vis, uma softhouse européia. Esperamos que ela consiga manter o humor e a excelente jogabilidade da série. Também previsto para N64.

Sem previsão

Ninpen Manmaru
Enix lança RPG para Saturn

Jogadores que possuem um Sega Saturn e que gostam de RPG podem começar a festejar desde já, pois a Enix, uma das mais respeitadas produtoras de games japonesas e que é fera em RPGs divulga seu primeiro título para SS chamado Ninpen Manmaru. Este game utilizará a tecnologia 3D semelhante ao engine gráfico de Croc (PSXe SS). Neste game você controlará um penguim ninja em um ambiente livre, e possivelmente utilizará o controle analógico do Saturn. O game está sendo produzido pela Enix, mas a Sega é que vai publicar (lançá-lo) no mercado. Ninpen não está previsto para o mercado europeu nem americano, pelo menos por enquanto. Mesmo assim mais um ponto para a Sega of Japan, que trouxe uma marca competente para produzir games para console que vai de vento em poupa no Japão!!!

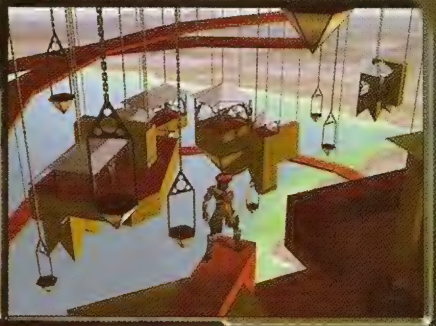
Metade de 98

PC

Prince of Persia 3D
O clássico retorna

Depois de muito tempo, em que fez sua última aparição em vários consoles, Prince of Persia está de volta para a alegria de muitos e muitos fãs da série. A Red Orb Entertainment (divisão da Broderbund) está trabalhando em conjunto com Jordan Mechner, autor do jogo original. Portanto logo de cara se vê que este game promete fazer tanto ou mais sucesso que seu antecessor.

Nosso pobre príncipe neste game lutará contra seu próprio irmão, uma pessoa invejosa e maligna, que raptou sua mulher e têm planos de se tornar um novo sultão.



Prince of Persia 3D será totalmente reformulado, pois utilizará a tecnologia dos gráficos poligonais (3D) que trarão ao game uma concepção gráfica esplêndida. Todas as características de jogabilidade serão mantidas. O único problema é que este grande jogo necessitará de um hardware potente, possivelmente um Pentium 2 com placa 3Dfx Voodoo 2 para que ele rode perfeitamente. Tudo bem, o jogo está anunciado para o início de 1999 e até lá quem sabe você já não terá uma máquina dessas , não é mesmo?

Começo de 99

Command e Conquer 2:
GDI e NOD se enfretam novamente

Realmente o sistema PC está com fartos lançamentos e previsões de jogos quentes, agora é a vez da continuação do melhor (ou o que fez mais sucesso) jogo de estratégia militar.O jogo em pauta é Command Conquer 2: Tiberian Sun, que com certeza será maravilhoso. Os exércitos GDI e NOD entrarão novamente em conflito generalizado, várias unidades e estruturas novas prometem botar mais fogo nessa guerra, são elas : Tanques anfíbios (que entram na água, e andam em terra) , cerca eletrificada , base espacial (para utilizar satélites e armas especiais) , tanque lança chamas , sabotadores , escavadeiras , etc. (Ufa !!!).

Os gráficos terão uma concepção 3D, com relevo perfeito e evidente, o interessante agora é que os efeitos catastróficos climáticos influirão no game, como terremotos, avalanches, vulcões,et. Com relação ao seu antecessor as fases serão muito maiores e complexas, será possível jogar em rede ou via Internet em multiplayer também. A jogabilidade pelo que parece será ainda melhor e mais interativa.

O único problema deste jogo é que sua data de lançamento esta prevista para outubro de 98, bem que já poderia estar disponível esta belezura !!!

Outubro de 98

PC

Dune 2000
O clássico resurge

Dune 2, lançado em 1992 para PC, foi um dos precursores de jogos de estratégia em tempo real, agora seis anos depois de seu lançamento, a Westwood Studios (produtora do game) prepara Dune 2000, um lançamento nostálgico, utilizando técnicas atuais de programação que farão com que se tenha um resultado final excelente tanto gráfico, quanto sonoro. O roteiro (história), continua basicamente o mesmo: você ainda continuará coletando os spices (combustível) e fugindo dos gigantescos monstros no deserto no planeta Arrakis (cenário do jogo). Seu objetivo é o de lutar pela supremacia do planeta, sendo esse o mesmo propósito das raças inimigas. Existirão 3 raças no game: Atreides , Ordos e Harkonnen; cada um com características específicas e individuais. A parte gráfica promete, pois serão utilizados gráficos de alta resolução e full motions na apresentação e entre as fases, diferentemente de seu antecessor Dune 2. Será possível a utilização de modem para que com isso haja uma maior interação entre os jogadores. Com relação à jobabilidade, a WestWood Studios promete algumas inovações ainda não reveladas, que prometem ser muito atraentes, pois esta produtora é muito competente nesse ramo de estrátegia militar, tanto é que a série Command & Conquer é dela também. Prometido para a metade de 98, fique atento para esse super jogão.

Junho/Julho de 98

Soul Calibur

Depois de 6 meses na míuda, a Namco liberou mais fotos da "continuação" de Soul Edge, apesar dela própria dizer que não se trata de uma sequência. Foi adicionado um novo elemento na jogabilidade chamado Advanced Running System. Esse sistema permite muito mais liberdade ao lutador sobre o ring, semelhante ao recente Ehrgeiz, um jogo de luta 3D da parceria Dream Factory (Tobal 1, 2) e a Namco. Novos personagens foram revelados, como Shang-Fa e Kirik, e ressurgem de Soul Edge, Sophitia e Voldo.

Verão de 98

ARCADE

Street Fighter Zero 3

nas fotos provavelmente aparecerão, Cody de Final Fight e Rainbow Mika, uma lutadora livre especialista em agarrões, onde pode ser emendado um especial com mais movimentos extras, semelhante ao Goro em KOF 97. Assim como Karin, ela tem um golpe que pode ser feito em três movimentos e também tem um counter move.

A Capcom liberou fotos de SFZero 3, e ainda definiu os jogadores presentes. Todos os World Warriors voltam a se encontrar com exceção de Balrog (M. Bison no Japão) e Guile (uma pena... mas existe o Charlie pra quê?). Blanka, E. Honda e Vega dão o ar da sua graça novamente, com mais a presença da doce Cammy e a inédita Karin, uma jovem garota presente no mangá do Street Fighter na Gamest (uma revista especializada em arcades no Japão), onde ela é rival da Sakura. Um movimento de agarro foi acrescentado e o attack recovery agora é pressionando 2 CHUTES. Dois sistemas estão presentes na versão beta testada em Osaka, Japão: Guard Crash System, onde você pode quebrar a guarda do inimigo quando uma barra descer de nível, e o ISM System. Esse último é o nome dado ao sistema onde você escolhe X, Z, V mode. Onde X corresponde ao estilo super de SSF 2 Turbo, sem custom combos, o Z ao SF Zero 1, sem custom combos, e o V, um modo semelhante ao SF Zero 2, com custom combos. Dois personagens que não estão

Junho de 98

G-DARIUS Ver.2

Review

TAITO
SHOOTER
2 PLAYERS

Gráfico	90
Música	88
SomFX	88
Controle	96
Diversão	92
Extras	82

92

VAMOS PESCAR?

A Taito dá um presente à todos gamemaníacos amantes de jogos de nave, com o lançamento de G-Darius, título dela em arcade e exclusivo para Playstation. A série Darius é grande, vem desde a época dos 8 bits (nos videogames). E parece que cada vez mais a Taito melhora o nível do game, pois o melhor deles até então era o Darius Gaiden do Sega Saturn, mas realmente tem que se dar a palmatória à G-Darius (graaande Darius!), pois já se consolida como o melhor de toda a série.

O game G-Darius segue a linha dos gráficos 3D, muito utilizada atualmente pelos videogames PSX e N64 respectivamente. Bem como me referi acima, os aficionados em shooters ganharam um presente, pois se não for o melhor, está entre os melhores jogos de nave já produzidos para consoles caseiros.

A parte gráfica está estupenda, muito bem desenvolvida e trabalhada, foram de muito bom gosto os programadores responsáveis por produzir os gráficos que variam o tempo todo, com uma utilização de cores muito 10, juntamente com os gráficos que ficam variando, são utilizados efeitos para complementar toda essa belezura como por exemplo, efeitos de distorção, transparência, etc... Bem, a parte gráfica é um dos pontos fortes do jogo, que mostra muito bem a força 3D do PSX.

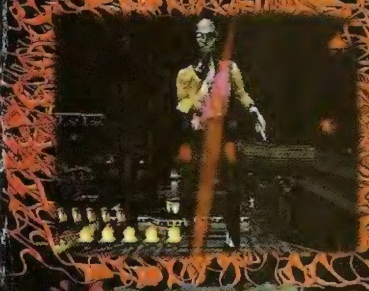
O game tem ao todo 30 fases, mas fique calmo! Você não tem que passar 30 fases para chegar ao final, pois a Taito bolou um esquema muito legal que faz com que o jogo dure mais tempo. Ou seja, que não enjoe rápido. Ao chegar no final de cada fase se pode escolher entre dois caminhos, que vão se ramificando cada vez mais. Isso torna mais prolongado o tempo de vida útil do jogo.

A jogabilidade está demais, o controle é preciso e a ação não pára sequer um segundo, inimigos com formas de seres marinhos vêm a todo instante com uma movimentação constante e perfeita. O interessante é a forma que sua nave faz para conseguir os options, você captura com um raio especial uma nave inimiga e ela passa a ser sua aliada, e cada tipo de nave inimiga respectivamente tem um tipo de tiro diferente, uma bela sacada da Taito (como não poderia deixar de ser), ao final de cada fase você enfrenta desde sardinhas gigantes à águas marinhas mecânicas. Esses inimigos são animais (ao pé da letra)! É obrigatório conferir!!!

Mas nem tudo é festa, G-Darius apresenta alguns slowdowns até certo ponto aceitáveis e uns tranquinhos que tentam denegrir sua imagem, na realidade é o que acaba acontecendo.

A parte sonora não é destaque, pois o som fica em segundo plano neste game, músicas ambientes e mixadas não se destacam no meio de tanto tiro e explosão. Os efeitos sonoros até merecem mais destaque pois são agressivos e chocantes.

É um jogão, isso não se discute!!! É possível jogar em 2 players simultâneos, então não perca tempo. Chame a galera e curta muito G-Darius.



THE HOUSE OF THE DEAD

Revie

TANTALUS/SEGA
TIRO
2 PLAYERS

Gráfico	50
Música	90
SomFX	90
Controle	88
Diversão	86
Extras	92

85

BANG! BANG!

Imagine um Resident Evil no estilo de Virtua Cop, então você está perto de imaginar um dos melhores jogos de tiro já feitos.

A conversão desse jogo ficou bem pior que a de Virtua Cop 2, os gráficos estão sem nenhuma resolução, tem vez que você nem sabe o que está acontecendo no jogo, e o jogo tem slow, ou seja, fizeram caquinha, pra não dizer merda! Isso chega a estragar a diversão do jogo, para mim jogo de tiro tem que ser no mínimo à 30 fps. Isso é culpa da Tantalus, a marca que pegou os direitos do jogo, é que a Sega está toda voltada para o Katana, agora com o horrível nome Dreamcast.

O som do jogo é bastante legal, as músicas caem como uma luva pro jogo e os SFX são excelentes.

O destaque são os chefes, são super elaborados, e também é um saco matá-los. E os zumbis, cada vez que você atira neles arregaça o pedaço correspondente, além de fazer belos furos nas alegres criaturas. Mas a grande falha do jogo é a seguinte, você só tem uma arma e tem que se contentar com ela até o fim, kuso! Como esqueceram esse "pequeno" detalhe....

No Saturn mode você pode escolher vários personagens com características diferentes, como número de vidas, força da arma e quantidade de munição - mas lembre-se, começou com a arma, contente-se com ela até o final do jogo.

A jogabilidade é o ponto alto de The House of the Dead, é muito divertido atirar em criaturas do inferno! Você escolhe o caminho também. Mas conselho de amigo, jogue com a pistola do Saturn, caso contrário terá uma amarga decepção. Mas o legal é que você tem uma porrada de caminhos para escolher, o que aumenta a durabilidade do game. Bem, Virtua Cop 2 é bem mais jogo, pelo menos no Saturn.

A história do jogo é a seguinte: dois detetives sobrenaturais (nada a ver com Yusuke e sua turma) descobrem que há algo estranho em uma mansão. Um cientista malvado, cruel, crápula, maligno etc., criou um vírus que transforma inocentes pessoas em zumbis!!! E pior, ele quer criar o irmão de Tiranti! E mais, ele sequestrou a filha do presidente! Meu Deus! Me ajude, Chapolin! Qualquer semelhança com Resident Evil é mera coincidência (será?). Mas de qualquer forma, eu tinha visto isso antes na Volta dos Mortos Vivos... Bem, com licença que tenho que ir, ops que barulho é esse? Ohhh..... ah, não... de novo não, zumbi palhaço, agora estou armado... Blam! Blam! Blam!

RB2
THE NEWCOMERS™

FATAL FURY REAL BOLT: THE NEW COMERS

Bem, toda a galera de FF está presente, inclusive Geese Howar e a maravilhosa e insuperável Mai. E também há dois novo estreantes, são eles Xiangfei, uma chinesa rapida, no estilo de Ma (só que Mai é Mai) e Rick, uma espécie de lutador de rua. O gráficos do jogo são os melhores da série, os cenários estão muit bonitos, os personagens estão super detalhados e os golpes entã nem se fala. Aliás, todos os personagens ganharam golpes e especia novos, parece até Dragon Ball de tão ignorantes que estão os golpes Os SFX estão arregaçantes, as vozes também seguem o padrão. jogabilidade, bem... FF sempre foi oito-oitenta, ou você am ou odeia! Comecei realmente a gostar de FF à partir do Rea Bolt Special. Os combos de FFRB2 são muito gostosos d encaixar, e você também pode atacar o cara na segunda linh sem ficar aquele jogo travado.

Uma atenção especial ao HongFu, digamos que quando el está empolgado ele, hã... solta um peido!!

O último chefe deste FF não é o eterno rival de Terry, Geese e sim um grande lutador que..., eu estragar a história! Jogue você e confira. Esse vale a pena.

Review

SNK
LUTA VS
2 PLAYERS

Gráfico	95
Música	85
SomFX	97
Controle	96
Diversão	97
Extras	90

93

I love you Mai!!

StarCraft

Review

PC

BLIZZARD
ESTRATEGIA
MULTI-PLAYERS

Gráfico	90
Música	85
SomFX	90
Controle	82
Diversão	92
Extras	96

89

ALIEN BABÃO!!

Demorou mas chegou, e se vê que realmente a Blizzard Entertainment (produtora do game) não brinca em serviço, e Star Craft, o sucessor de War Craft , War Craft 2 , está maravilhoso, estupendo, imperdoável, massacrante, chocante, (uh... tá bom, ou quer mais?)

Bem, para quem não sabe, Star Craft é um jogo de estratégia tipo Command & Conquer, mas aqui além de controlar os humanos, você faz o mesmo com alienígenas, o esquema do jogo também é parecido com o de Command & Conquer, no começo pode até ser meio difícil de se adaptar aos controles, mas com o passar do tempo, tudo de modifica e você começa a ficar fera (bom, faça-me o favor de utilizar o mouse, OK?). Para aqueles que só possuem videogame e já se perguntam, "puxa, não vou poder jogar Star Craft?" Bem provavelmente este título sairá para consoles caseiros, sim (leia-se: Saturn - PSX), o único problema é que esta espera pode ser árdua e sofrível, então faça o seguinte, vá até a casa de algum amigo que tenha PC, alugue esse jogão e se divirta (juntamente com ele é claro...).

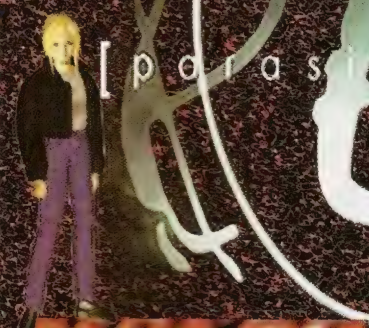
A história de Star Craft não é muito original, mas combina perfeitamente com este tipo de game. São três tipos de raças, humanos, Protoss e Zergs, que lutam para ter o domínio de todas as áreas em disputa. Os Protoss lembram muito os seres humanos, já os Zergs se diferem totalmente dos outros dois, são seres alienígenas mutantes (muito nojentos, por sinal). Criatividade não faltou no momento da produção deste hit, novamente mais um ponto para a grande Blizzard!!

Com relação aos gráficos, posso dizer que é um primor a parte, está com um alto nível gráfico, graças também à ajuda da resolução do PC, que é muito maior se comparada a dos videogames . A melhoria de War Craft 2 para Strar Craft foi tremenda, são muito detalhados os cenários, muitas cores utilizadas e com variedade, pois ocorrem muitas mudanças nos cenários com o avanço que se vai obtendo. A movimentação está fluente, não ocorrendo os famosos slowdowns, apesar de pequenos, os personagens do jogo têm uma movimentação muito perfeita.

Se referindo à parte sonora, pode-se dizer que está no mesmo nível dos gráficos, juntamente também com os efeitos sonoros, que variam muito, bem ao estilo War Craft, um show a parte!!!

Se tem uma coisa que merece uma nota 10 em Strar Craft, com certeza é a jogabilidade, você passa horas jogando e nem percebe, o controle é absoluto sob todos os personagens, quem gosta do estilo com certeza vai saber do que estou dizendo e me referindo. Realmente quem joga, fica preso e não quer mais parar, quer sim avançar mais e mais fases.

[parasite eve]



Squaresoft, assim como a Sega, viu que títulos como Resident Evil fazem um enorme sucesso mundialmente e tem vendagens estupidas, assim sendo elas não podiam ficar de fora e decidiram fazer jogos no mesmo estilo do sucesso da Capcom.

Mas ao inves da Squaresoft simplesmente ter copiado o estilão do RE ela decidiu inovar bastante em termos de jogabilidade.

Parasite Eve foi fonte de grande expectativas no mundo dos games, e posso garantir que a Squaresoft ultrapassou em muito elas. Acredite se quiser: este jogo foi feito pela Squaresoft of USA (sim, a produtora daquele horrivel Secret of Evermore), mas é claro que eles contaram com uma "ajudinha" do mestre de Final Fantasy, Hironobuu Sakaguchi, e sua trupe.

Estória padrão Square

No quesito historia Parasite Eve já ganha disparado de RE, alias RE2 foi uma copia descarada de "A volta dos mortos-vivos" ficando com uma estória muito zsuperficial se comparado com este jogo aqui.

A estoria do jogo é sobre as mitocôndrias que residem nas células animais que fornecem energia às células, e tambem tem a função de acionar a morte de células em nosso corpo. Usando um exemplo de um doutor de PE: Chega um determinado tempo em que a mitocôndria manda um sinal para, digamos, células de sua pele, e dizem pra elas que não são mais necessarias; ao receber essa mensagem as células se auto-destroem. Então se a mitocôndria para de mandar esse sinal, nenhum de nós envelhecerá. Todos animais necessitam das mitocôndrias para o fornecimento de energia, e as mitocôndrias necessitam dos animais que fornecem um tipo de ácido que as mantém ativas no corpo do animal ou "hospedeiro". Devido à isso elas são chamadas de parasitas. A grande questão é, o que aconteceria se este "parasita" estivesse esperando por séculos e séculos até que eles fossem capazes de não mais necessitar um hospedeiro para continuar vivendo? E é ai que você entra na estória como Aya Brea, uma policial de 25 anos, que precisa descobrir o que esta acontecendo.

Toda essa estória foi baseada em um romance best-seller de muito sucesso no Japão, e se você achou que essa estória é furada, então você andou matando muita aula de biologia, pois são todos dados cientificamente comprovados.

Afinal, Parasite Eve é um RPG?

A propria Squaresoft chama PE de "cinematic RPG", em termos de gamemaniacos isto quer dizer uma mistura de Resident Evil com Final Fantasy 7. Mas o que mais impressiona além da estória em PE é o sistema de batalha em tempo real, o mais original já feito, por assim dizer. Quando você entra em modo de batalha, você luta na mesma tela em que você estava andando, similar ao do Chrono dos ataques inimigos, tais como bolas de fogo e garradas, enquanto sua barra de AT, Active Time, encha (velho sistema usado pela Square). Quando você estiver com sua barra de AT cheia, você pode acionar ataques com sua arma, e/ou, ataques com Energia Parasita (magias). Há diversos tipos de armas no jogo, é claro que são todas armas de fogo e armamentos de policias, elas vão desde um porrete à la PM para uma Uzi e até um rifle de longa-distancia. O interessante neste sistema de batalha é que você pode personalizar quase que totalmente sua arma, no meio do jogo você pega em baús vários itens que aumentam a potência, alcance e numero de balas de sua arma. Diferente de RE, este jogo tem uma imensa variedade de armas, e quando você consegue uma nova arma, você pode "arrancar" de sua arma antiga os "power-ups" que aumentavam a potência, alcance, etc. e colocar nessa nova arma.

E os graficos?

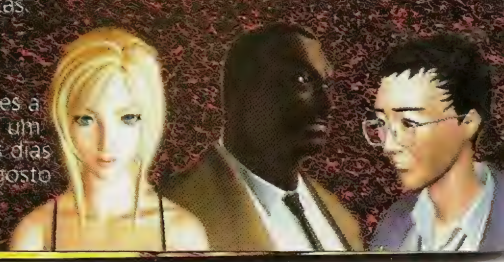
Os graficos e localizações simplesmente vão além de qualquer descrição. Uma das maiores reclamações sobre RE é que os locais eram pouco variados, não há muita diferença entre aquela mansão de RE e a delegacia do RE2. PE não tem esse tipo de problema pois o jogo se passa cidade inteira de New York, indo da Central Park à um museu. Isso sem mencionar o mapa principal do jogo, uma reconstrução quase perfeita da cidade de New York, toda em 3-d. Os inimigos são grandes e muito bem construidos, dos efeitos de luz que só a Squaresoft sabe fazer com um PSX. Os bichos que tem neste jogo deixam os zumbis e cachorros de RE parecerem coisa da gigantes de três cabeças, crocodilos humanoides e até o temivel T-Rex está neste jogo.

Musicas arrasadoras e FMV abundantes

Este jogo tem uma musica que te insere totalmente no ambiente do jogo, sem contar com as FMV, nunca nenhum jogo aproveitou tanto essa vantagem dos CD's para colocar emoção ao jogo, uma verdadeira produção hollywoodiana, com direito a caças invadindo as ruas de N.Y e transformações medonhas dos animaizinhos mais inocentes em criaturas grotescas.

Afinal...

Um jogo sem igual, um dos mais fortes concorrentes a RPG do ano, a Squaresoft mostra novamente como inovar um gênero que já está ficando ficando um pouco saturado nos dias de hoje. Thanks Squaresoft (eu já mencionei como eu gosto dela?).



[parasite eve]
Review
SQUARE
ACTION/RPG
1 PLAYER
Gráfico 98
Música 92
SomFX 94
Controle 90
Diversão 98
Extras 96
96
MARAVILHOSO!!

Legend mystical ninja

GOEMON

Depois de quase um ano lançado o Goemon do N64, a versão japonesa , a Konami Americana lança o primeiro action rpg do N64, Legend Mystical Ninja. Se você já teve SNES, deve se lembrar, logo depois de ele ser lançado (91), de um jogo de plataforma da Konami de 2 " ninjinhas" que tinha alguns elementos rpg, onde você tinha que visitar a cidade antes de entrar propriamente na fase side-scrolling, onde era pura ação. Pois é, como tudo que vem acontecendo nos tempos de hoje, mais um plataforma ressurge no estilo 3D livre, como Super Mario 64 , uma tendência. Mas não pense que este é a segunda parte da serie. O jogo faz sucesso no Japão, sendo que foi lancado 4 versões para o Super Famicom, uma para o PSX e mais está agora. E por que não saiu todos esses outros no mercado americano ?

Bem o maior motivo disso, que alias está presente nesta nova versão, e o ambiente em que o jogo passa. Fica bem claro que há um grande choque de culturas entre o estilo "SUPER" JAPONES MEDIEVAL, e o que os americanos estão habituados . Por isso que apesar da ótima jogabilidade de Mystical Ninja, o jogo não "virou" nos States. Mas então por que lançar Goemon 64 nos EUA agora ? O N64 faz sucesso nos EUA, mas nem por isso ele ainda se livrou da falta de titulos bons. E o que acaba acontecendo é que varias jogos medíocres estão saindo para o N64 e ainda assim conseguindo uma razoável vendagem. Então algumas empresas atras do dinheiro facil compram jogos japoneses e os lançam nos EUA com boas esperanças. Apesar de LMN se aplicar ao caso, não pense que é uma bomba nuclear que vem do Japão com sede de vingança. O jogo é ótimo naquilo que a serie sempre teve em comum, a sua diversão. Mas nem tudo são flores, por isso vamos aos detalhes ...

Review

KONAMI
RPG/ACTION
1 PLAYER

Gráfico	88
Música	78
SomFX	75
Controle	82
Diversão	90
Extras	94

88
BANZAI !!

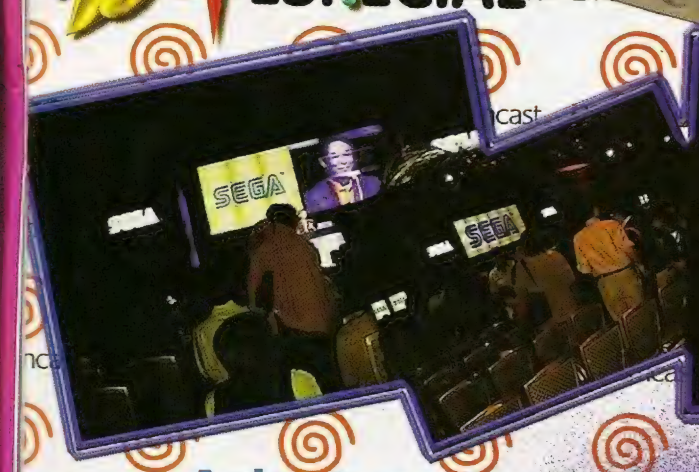
A historia é o seguinte : A Peach Mountain Shoguns, um clã muito estranho, chegam com um enorme UFO sobre o castelo Uedo e remodelam com uma estranha energia. Aí entra os nossos intrépidos heróis, Goemon e Ebisumaru, dois comédias que já salvaram o Japão umas quatro, cinco vezes e vão salvar mais uma vez com a ajuda de Sasuke, um robô e Yae, uma garota com espada que pode se transformar em sereia. Bem daí você tem que descobrir a verdadeira razão do clã, nesse jogo cheio de piadinhas, algumas até de temperamento ousado, que por sinal algumas tem conotação mais adulta (estou falando de sexo e religião).

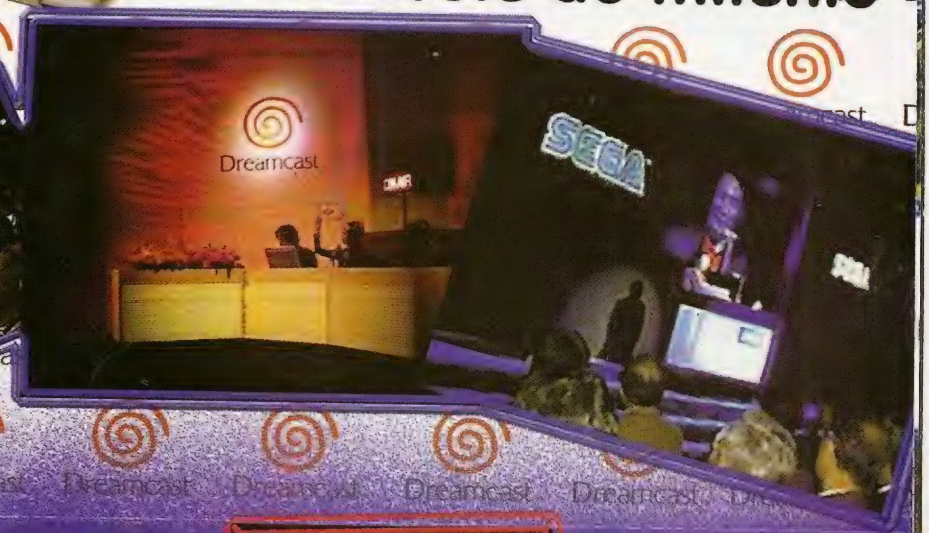
O universo da serie ficou muito bom em 3D, semelhante a SM64,mas muito maior, põe maior nisso. Alias os 128 meg foram gastos para o enorme universo e as musicas cantadas com vozes em alta freqüência. Pode esperar chefes bem legais e cenários bem variados. O lado ruim dos gráficos fica por conta do frame rate que fica em torno dos 30-20 as vezes chegando a 15. Mas uma vez que você se deixe envolver com o jogo isso deixa de ser um empecilho. Mas tem uma coisa que vai te atrapalhar em certos momentos que enche o saco, a camêra ! Nem se compara a do SM64, que alias você tem que brigar um pouco com ela quando você fica perto de uma parede e precisa mudar de angulo para pular para outra plataforma.

Musica é o que não falta, elas ficaram variadas e com ótimas melodias no estilo japonês medieval, mas o destaque fica com as cantadas em japonês principalmente quando você chama Goemon Impact, um robo gigante com ar de gigante Daeleon do Jaspion. A jogabilidade se resume a resolver puzzles, explora o mundo e aquilo básico de um plataforma, pular, desviar e destruir os inimigos. O interessante aqui no caso e o fato de você ter 4 personagens onde cada um faz uso de uma habilidade especial. Já falei demais.....agora: VAI JOGAR!!!

Sega Dreamcast
O console do milênio

ESPECIAL



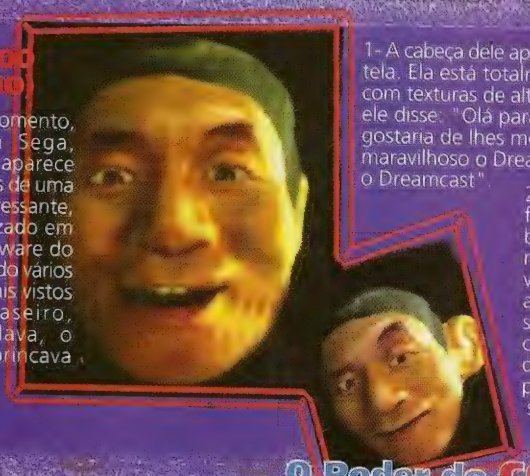


A gigante acorda com fúria.

Para desespero das concorrentes, neste no dia 21 de abril foi revelado o console do milênio, mostrando agora que a Sega não está mais com brincadeira, a gigante japonesa acordou, em com toda fúria possível. Depois de aprender várias lições, com o 32X, Sega-CD, ela realiza o que chamamos de "console infalível". Sim, meus amigos, estamos diante da tecnologia suprema, estupenda, que difícilmente será superada. Não acredita? Depois que você ler esta matéria mudará sua opinião, mano!!! É a guerra dos consoles começando novamente. E PnP está numa das trincheiras, arriscando levar uma bala na testa, tudo para que você se mantenha informado neste fique por dentro especial.

Japão: 8:00 (DEMO)

Sim, neste exato momento, o presidente da Sega, Shoichiro Irimajiri, aparece para os espectadores de uma maneira muito interessante, totalmente renderizado em tempo real no hardware do Dreamcast, mostrando vários efeitos visuais, jamais vistos num console caseiro, enquanto ele falava, o pessoal da Sega brincava com sua cara.



1- A cabeça dele aparece numa grande tela. Ela está totalmente detalhada, com texturas de alta resolução, então ele disse: "Olá para todos! Agora eu gostaria de lhes mostrar quão maravilhoso o Dreamcast será. Este é o Dreamcast"

2- depois que ele falou isso, várias bolas luminosas nas cores vermelho, verde, amarelo e azul sobrevoaram sua cabeça virtual, demonstrando o poder absurdo de seu light sourcing.

Gente de peso

Durante o evento , muita gente famosa e respeitada no mundo dos games estava por lá, inclusive o presidente da Square , da Capcom e os designers da Konami, cada monstrando sua impressão sobre o console, e fizeram alguns comentários interessantes, sobre a Capcom, foi revelado que está produzindo vários jogos para o console, inclusive Resident Evil 4. Já a Konami, o designer de Metal Gear Solid estava por lá e ficou bastante interessado no recursos de Internet do hardware.Mas muitos deles preferiram não entrar em detalhes, preferindo dar um tempo antes de revelar alguma coisa mais oficial.

O logo do aparelho significa o infinito poder que os humanos conseguiram , e o nome é a mistura das palavras Dream (sonho) e broadcast (radiodifusão). No evento, uma fita de vídeo com Bill Gates foi reproduzida. Ele conta como estava excitado em trabalhar com a Sega com o propósito de fazer a máquina definitiva de games, e ainda disse que o videogame utilizará uma versão do Windows CE, como sistema operacional.

No evento, uma fita de vídeo com Bill Gates foi reproduzida. Ele conta como esta excitado em trabalhar com a Sega, com o propósito de fazer a máquina definitiva de games, e ainda disse que o videogame utilizará uma versão do Windows CE, como sistema operacional.

O Poder do console

O presidente da Sega da América, depois do anúncio feito no Japão, entrou em conferência com as mais conceituadas revistas para falar um pouco do Dreamcast. Resumindo, ele disse que o Dreamcast tem um poder que superou todos os consoles de videogame caseiros e a máquinas de arcade. Tudo isso graças ao revolucionário design criado pela Sega, que promete trazer para as casas o tipo de jogo antes considerado impossível para algum videogame fazer.

Dreamcast também poderia ser traduzido como Time dos sonhos, e é realmente isto que se pode falar das empresas que se juntaram para produzir o console, são elas todoas líderes globais em tecnologia: Microsoft, Hitachi, NEC, Videologic e Yamaha que junto com a Sega contribuíram para fazer a melhor máquina 3-D do planeta. Com 3 milhões de polígonos por segundo, é como se a Sega tivesse dado um tiro bem nos olhos das concorrentes, até pessoas que nunca se interessaram por jogos interativos ficarão maravilhados quando virem o console.

Ainda, o Dreamcast pode exibir gráficos jamais visto em termos de realismo.

(continua na pág 26)

Specs

Sega Next Generation Digital Entertaiment machine - (antes chamado Black Belt, Dural,Katana)

CPU: Hitachi 128-bit graphics engine com um chip SH4 incorporado(operando numa frequência de 200 MHz, 360MIPS/1.4GFLOPS);
Gráficos: Nec Power VR(renderiza mais de 3 milhões de polígonos por segundo). e efeitos como bump mapping, fog, alpha-blending, mip-mapping, tri-linear filtering, anti-aliasing,environment mapping, specular effects;
Processador de som: Yamaha Super Intelligent Sound Processor (com mai de 64 canais simultâneos ;
Sistema Operacional: Próprio, usando o Windows CE como base (suporta Direct X);
Memória principal: 16 Megabytes (64 Megabit SD-RAM x2) ;
CD-ROM : 12 velocidades, CDs com mais de 1 Gigabyte ;
Modem: 33.6 Kbps;
Visual Memory (PDA) (vendido separadamente) : de cristal líquido para armazenar dados dos jogos, fazer backup e transferir dados, além de se poder jogar.;
Tamanho: 19 cm x 19,5 cm x 7,8 cm;
Peso do Dreamcast: 2 Kg;
Especificações do PDA: CPU de 8 bits, Memória 128 KB, resolução do cristal de 48x32, monocromático,tamanho do cristal de3,7 x 2,6, tamanho do aparelho: 4,7cm x 8cm x1,6cm. Enegia: duas pastilhas daquelas que vão em relógio, sistema de auto desligamento, som: 1 canal PWM, peso: 45 gramas.

3- Logo então, a cabeça ficou metálica, tipo Dural para demonstrar os efeito enviroment mapping (desenhando ambiente), depois transparente para mostra seus recursos de canal alpha. Após, ela virou uma bola de golfe e em seguida começou a flutuar soltando fogo para tudo que era lado.

4- Até o Sonic, em um determinado momento apareceu, só que foi muito rápido.

5- Então a cabeça disse: "Bem, agradeço a todo mundo" e começou a dar risada, depois saiu voando que foguete.

Depois um segundo demo foi mostrado, este se chamava Torre de Babel, se situava numa ilha isolada, cercada por água. Então a camera começou a flutuar se movendo por toda a ilha. Durante seu trajeto, o tempo passa de dia para noite, de uma maneira surpreeendente. Após esta demonstração , o presidente da Sega falou que não se tratava de um full-motion e sim , que tudo estava sendo gerado em tempo real para espanto do público que ali estava. Maior espanto ainda foi quando o presidente revelou que a demonstração da ilha foi feita apenas por dois programadores sob liderança de Yu Suzuki, e eles demoraram apenas 10 dias para fazê-lo.

No lançamento estarão disponíveis no mínimo 5 jogos padrão AAA de qualidade, para impressionar o público.

(continuação)

Movimentos humanos, névoa, efeitos de água, sombreamento super-reais nunca antes foram tão reais.com o modem, jogadores do mundo inteiro poderão se desafiarem mano a mano, bastando apenas ligarem um para o outro, como em eventos com vários jogadores, imagine jogar Sega Rally 2 com várias pessoas!!!

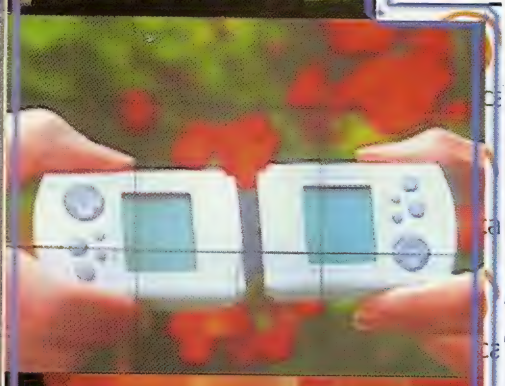
Outra grande novidade foi o sistema de salvar os jogos, muito melhor que um memory-card ou um Game boy, a Sega criou o Visual Memory System (VMS), que é colocado junto com o controle para você salvar seus jogos, criar estratégias enfim, uma infinidade de utilidades. Uma outra vantagem do sistema é que você pode passar informações para seus amigos sem precisar do console, já que eles são comunicáveis entre si. Além de tudo isso ele é um videogame portátil como o Game boy onde sairão jogos que terão utilidade também no Dreamcast, tudo isso por apenas $18.50 no (Japão é claro).

Os criadores do sistema declaram ter alcançado as duas metas que haviam ter como objetivo: 1 - Total integração dos componentes de alta performance, cada um deles otimizado para performance máxima e 2- uma arquitetura que permite o videogame evoluir com as futuras vantagens técnicas e novos conceitos de jogos que irão aparecer.

Datas de lançamento:

Console: 20 de novembro no Japão e em 1999 no mundo inteiro
VMS (PDA): meses antes.

No dia 21 de Maio, a Sega lançará o PDA, alguns meses ante do Dreamcast, e será lançado um jogo com ele chamado Collect Godzilla: Great MonsterPicture Book, aproveitando o lançamento do filme no Japão. Kenji Eno, designer da Warp está produzindo um RPG para o memory-card-console. É previsto que este RPG permita que os jogadores usem o Dreamcast para jogar depois.
No começo de junho serão anunciados 8 ou 9 empresas que estão fazendo jogos para o console, e no meio de setembro serão dados detalhes sobre os 5 títulos de lançamento.
Do dia 9 até o dia 11 se realizará a Tókio Toy Show e serão mostrados ao público o console e demos jogáveis dos 5 jogos que estarão à venda no princípio.
O preço de lançamento está prevista para 250 dólares, mas nada foi confirmado ainda. A previsão de venda do console é para 1 milhão até março de 1999 e mais dois milhões quando der um ano. Os jogos serão um pouco mais caros que o normal já que utilizarão CDs que armazanam mais de 1 gigabyte.



A união faz a força!!!

Todos os colaboradores do Dreamcast, se mostravam muito felizes, e cada um deles fez uma observação sobre o projeto, veja o que cada um fez:

Microsoft: Forneceu o Windows CE que será seu sistema operacional, ainda suporte total para direct X, dando aos desenvolvedores um ambiente versátil e flexível suportado pelo Microsoft C++ 5.0. Isso dá as empresas toral confiança em se tirar total performance dos recurcos do hardware.
Presidente da Microsoft, Bill Gates: (Falou numa fita de vídeo sobre o assunto)

Hitachi: O processador central de vídeo é um chip totalmente feito pra jogos, de 128 bits RISC, com os processos de ponto-flutuante otimizados (é isso que os jogos 3D mais consomem) O processador Hitachi é, em matéria de gerar cálculos em ponto flutuante, é 4 vezes mais rápido que um Pentim 2.
Presidente da Hitachi, Tsutomu Kanai: "Nossa companhia foi atarefada de produzir o mais eficiente processador gráfico de alta performance pra o Dreamcast. Procuramos desenvolver o SH-4 o mais antes possível do lançamento do console, que é a máquina de jogar mais poderosa de todos os tempos, estou confiante que será um grande sucesso".

NEC: O músculo por tràs dos gráficos. Juntamente com a Videologic desenvolveram uma versão, mais dedicada para o sistema, do Power VR 2, tendo mais poder do que qualquer placa aceleradora de PC que existe hoje (incluindo a Voodoo 2). A NEC é lider mundial em chips dedicados e fabricação dos mesmos.Hisashi Kaneko, presidente da NEC: "Estamos orgulhosos de estarmos provendo o coração gráfico do Dreamcast, nossa tecnologia PowerVR 2 foi desenvolvida pela NEC e Videologic do Reino Unido e é imensamente poderosa. Agora que tais sócios maravilhosos adotaram nossa tecnologia, não posso estar mais emocionado."

Yamaha:Ela está contribuindo com um dedicado chip de som, capaz de gerar som 3D em tempo real. somente este chip é mais forte que qualquer console de 32-bits (Saturn e PSX). Sem perder o pique, otimizou o sistema de transferência de dados, o CD-ROM é de 12 velocidades e dupla densidade (cabe duas vezes mais dados).Presidente da Yamaha Wakioshi Ishimura: "Há muito tempo estamos no ramo de som digital, atualmente somos as melhores do mundo em gerar esta tecnologia, que levamos anos para dominá-la. Nos sentimos extremamente honrados, quando fomos convidados para desenvolver um chip para o Dreamcast. Achamos que podemos oferecer uma experiência muito mais real em termos de som, para os jogadores.

Dreamcast Previews

Tá bom, falei pra caramba, mas você deve estar perguntando... cadê os jogos, Menace? Eu respondo...AQUI ESTÃO!!!! Com efeito bombástico, nós da Plug`nPlay mostramos em primeira mão alguns jogos em desenvolvimento, rodando no próprio hardware do Dreamcast, estas demostrações estão levando todos à loucura!!, Delirem..

D2

D2 foi um dos primeiros jogos oficialmente divulgados para Dreamcast. Em estágios preliminares de desenvolvimento ainda, o jogo tem "apenas" um milhão de polígonos, sendo que estão utilizando 2.000 polígonos só na face de Laura, e 300.000 só para os flocos de neve de uma certa fase. Os caras estrapolaram, só porque o videogame é animal em fazer polígonos. O clima de terror será intenso, se prepare.

Mortal Kombat 4

MK 4 está sendo produzido para Dreamcast, com gráficos superiores ao do arcade, veja as fotos e confira um dos maiores hits dos arcades.

Looney Tones

É claro que eles teriam que entrar na festa, não? É isso aí, velhinho, Pernalonga, Papaleguas e tropa estarão destruindo tudo em pura diversão 3D.

Super GT

CARAMBA, conseguimos apenas uma foto da maravilha. Super GT dispensa comentários, é o melhor jogo de carro do mundo, sem concorrentes. E esta beleza está sendo produzida com perfeição para DC.

Rayman 2

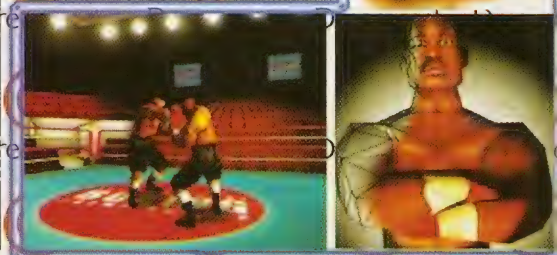
Lembra daquele jogo 2D super-colorido? Sairá em 3D para DC.

Boxe 3D

O curioso deste game é que , quando o boxeador leva uma porrada a cara dele machuca. A qualidade das texturas são impressionantes. Este game de boxe está sendo desenvolvido pela própria Sega, então espere um jogo de categoria AAA.

Virtua On 2

Vitua On 2, a evolução de um dos melhores arcades do ano passado. Mais mais armas, mais robôs, mais tudo. Para DC. Só alegria.



Dreamcast Preview

Akolyte

Akolyte é um dos melhores jogos apresentados, principalmente se você gosta de mundos 3D com total liberdade de movimentos

Messiah

Sendo desenvolvido pela mesma empresa de MDK. Messiah impressiona pela beleza gráfica.

Soccer 3D

Uma verdadeira buxa em qualquer jogo do estilo, inclusive em Virtua Striker 2 da própria Sega. Os gráficos são inacreditáveis.

Spike

Jogo estilo Rage, 4 jogadores. ANIMALESCO!!

Tonic Trouble

Da mesma produtora de Rayman vem este jogo estilo cartoon. O game

Unreal

O melhor jogo de corredor 3D, já produzido pelo homem. Unreal é um primor gráfico. Fez a ID (de Quake) sentar e chorar o prejuízo.

Shooter 3D

As fotos que conseguimos estão uma bosta, mas dá para ver alguma coisa no borrão. este jogo é o que mais impressionou entre todos os demosntrados.

Sega Rally 2

Como diz o Capitão Planeta, "o poder é de vocês" Deve-se isso que os caras da Sega falaram depois de fazer este game.Conversão perfeita. AAAAHHH!!!

64DD

Hoje em dia é fácil dizer que cartuchos como os do N64 têm problemas. Naquele tempo (1996), a Nintendo não queria CDs em seu console por algumas razões - ela queria o controle da produção dos jogos (afinal, CD qualquer um faz, cartuchos só a Nintendo), queria acesso rápido para seus jogos e era um tanto caro acrescentar um drive de CD-ROM, já que ela precisava de um videogame competitivo para as suas concorrentes (Sony e Sega, óbvio).
Enquanto hoje a Nintendo corre atrás da estabilidade internacional e de seus desenvolvedores da plataforma, eles voltam com sua nova cartada, um add-on (adicional) conhecido como 64DD.

O que é 64DD?

DD (64-megabyte Dynamic Drive) é um leitor de disco magnético regravável que será acoplado na parte de baixo do N64 (ver saída EXT). Ao invés de CDs ou cartuchos, a unidade lê discos magnéticos grandes (parecidos com os ZIPs de PCs), qual chegam a capacidade de 64 Mbytes, dos quais até 38 Mbytes, dependendo do jogo, podem ser utilizados para dados graváveis. O aparelho também é acompanhado de vários outros fatores, como uma ROM contendo algumas introduções, expansão para memória RAM, entre outras coisas.

Como funciona?

O 64DD é um add-on. Isto significa que ele pode ser adicionado ao videogame, neste caso. Ele é um periférico e não funciona sozinho. Quando acoplado e ligado, o aparelho checa se há algum cartucho no console do N64 ou se há um disco no drive do 64DD. Encontrado o cartucho significa que o videogame irá iniciar automaticamente o jogo contido no mesmo, caso não houver um cartucho e nenhum disco, ao invés da tela ficar sem nenhuma imagem como de costume, uma introdução "estrelando Mario" contida na ROM do drive irá aparecer. Afinal, você pode colocar o disco do 64DD mesmo depois de ligado, utilizando uma tela de gerenciamento para carregar o jogo.

O quanto difere entre o 64DD e os convencionais drives de CD-ROM?

Existem muitas diferenças, já que a idéia do 64DD é justamente corrigir alguns problemas relacionados ao cartucho do N64 e adicionar outras vantagens que podem trazer grandes benefícios tanto para os fabricantes quanto para os jogadores.
Uma das grandes melhorias é a possibilidade da gravação no disco. Ao contrário dos CDs de videogame, que só podem ser lidos, o disco do 64DD pode ter até 38 Mbytes de informação que podem se transformar em muitos saves, replays, imagens, e quaisquer informações que o jogo puder oferecer para gravar. Há possibilidade de um cartucho recorrer a esse fator, mas isto seria muito limitado, e caro também.
A velocidade de leitura de um 64DD também é outro ponto forte. Apesar de serem mais lentos que os cartuchos, os discos tem acesso muito rápido comparado aos CDs. Jogos como Pocket Monster Stadium da Nintendo, por exemplo, terão acesso quase que instantâneo. No tamanho de armazenamento, porém, há grandes diferenças. Um CD pode armazenar 650 Mbytes e um disco do 64DD apenas 64 Mbytes. No entanto, quando comparado aos 8 Mbytes que o cartucho de Super Mario 64 possui, oito vezes menos, percebe-se o quanto o 64DD vai trazer de novidades. É claro, mais uma vez a Nintendo não pensa em utilizar FMVs (full motion video) em seus discos, isto é para CDs que contém uma grande quantidade de Megas para gastar. Ela prefere introduções realtime como as do Star Fox, que já serão suficientes. Note que, assim como os CDs, os discos do 64DD serão hot-swappable (aceitarão troca de discos, podendo um jogo ter 2 ou mais discos, assim como CDs), podendo chegar a um tamanho, digamos, infinito de Mbytes por jogo, em vários discos.
Há também uma boa possibilidade da Nintendo estar colocando à disposição ao usuário do 64DD alguma espécie de rede, similar à da Internet, se não for a própria. Apesar de o 64DD japonês quase com certeza não vir com modem incluso, a Nintendo americana provavelmente lançará o 64DD já com modem, o que possibilitará os americanos de jogarem em multiplayer e fazerem downloads de arquivos para os jogos.

Como será o desenvolvimento de jogos com o 64DD?

Os produtores de jogos terão algumas opções agora para produzirem seus jogos para o videogame da Nintendo. A primeira é produzir o jogo para o 64DD, por intermédio de um disco. Provavelmente a mais possível opção, fazer um jogo para o 64DD só trará vantagens, tanto para o produtor do jogo como para o jogador. Desde o preço, quantidade de informação para o jogo até as possibilidades de gravação no disco. A segunda, e interessante, é de o produtor criar seu jogo num cartucho e lançar discos add-ons (adicionáveis), já que é possível ler cartuchos e discos simultaneamente. Por exemplo, a Eletronic Arts está desenvolvendo um jogo de esporte por um preço razoável. Logo em seguida, ela estaria lançando discos com novos estádios, jogadores, ou seja, maior durabilidade do jogo. Com isto, jogos tipo GondenEye poderiam estar recebendo sua coletânea de fases novas daqui a um tempo, se os programadores já estavam esperando por isso. O primeiro jogo a receber seu disco add-on será para o cartucho F-Zero X, contendo novas pistas, carros, e um editor para criar suas próprias pistas, entre outras coisas. Graças a possibilidade de gravação, suas pistas podem ser gravadas diretamente para o disco, e trocadas por aí com seus amigos. A terceira, é a de criar um jogo de 64DD no qual se conecte com o GameBoy. O aparelho terá a função de interar os consolezinhos portáteis da Nintendo com ele, através de um cabo e de um conector chamado GB Pak. Jogos como Pocket Monster Stadium, um RPG e simulador de batalha qual permite você carregar os dados de seu monstro para o GameBoy enquanto você pode ver eles lutando em 3D no N64, serão uma novidade.
É a quarta e última opção seria o fabricante produzir seu jogo isolando-se do 64DD, fazendo de conta que ele não existisse. No caso, este jogo seria a mesma coisa que os atuais, não preparados para utilizarem dos recursos do aparelho.

Pode o 64DD falhar?
Sempre existe a possibilidade de um add-on falhar, como o 32x, por exemplo. Mas desta vez, esta possibilidade é menor, já que a Nintendo garante baixos preços, e todos esses recursos que realmente melhorarão o Nintendo 64 em vários aspectos. Além do que títulos de peso da Nintendo e de várias empresas como a Rare, Iguana, Capcom e LucasArts estarão estrelando no aparelho.

Quanto o 64DD irá custar, e quando será lançado?

Este talvez seja o fator mais importante para sua sobrevivência no mercado. Mesmo a Nintendo não anunciando o preço do 64DD ainda, estima-se algo em torno dos U$79 lá fora, com um disco incluso. Uma data para o lançamento no Japão foi marcada para Junho deste ano. Espera-se o 64DD americano chegando até o final de 98 ou meio de 99.

Conteúdo da caixa do 64DD:

Expansão de memória: vindo com um pak de 4 Mbytes adicionais para colocar no videogame (entrada de cima ocupada atualmente por um módulo sem uso, um "jumper pak"), você terá um total de 8 Mbytes de RAM para armazenamento de dados. Muito mais que a maioria dos videogames atuais de 32 bits, com 2 Mbytes. Este incremento de memória foi necessário para as funções do 64DD, mas também possibilita aos produtores de jogos criarem jogos em hi-res e mundos maiores ainda.
ROM embutida: um chip de 36 Mbits (4 Mbytes e meio) que contém fontes (conjunto de letras) e arquivos de som. Isto facilitará aos programadores de jogos com as músicas e efeitos sonoros.
Relógio Interno: assim como o Sega Saturn, o 64DD também irá ter um relógio interno. Isso é bom pois o sistema passa a saber que dia é, por exemplo, que nem em Nights Christimas.
Network: de alguma forma o 64DD irá se conectar com o mundo. Entre modems e cabos, periféricos estarão vindo com o aparelho para essa possibilidade.

Rumores

3D Fighter: a Nintendo está desenvolvendo um jogo de luta 3D que utilizará dos benefícios de download de dados e texturas geradas por você mesmo. Sua face pode acabar num dos personagens do jogo...

3D Adventure: de origens próximas às da Capcom (IGN64.com) revelam que ela estaria desenvolvendo um jogo que utilizaria a perspectiva Resident Evil, num estilo adventure/action. Como RE não é exclusivo para PSX, é possível em breve estarmos levando sustos no 64DD também.

Jogos no forno

Aqui vai uma breve lista de jogos em desenvolvimento.

Cabbage (Nintendo): simulador de criaturas virtuais. Também utilizará o GameBoy para você gravar seus monstros nele.
Derby Stallion 64 (Parity Bit/ Marigul): versão do simulador de corrida de cavalos conhecido no Japão. Aceitará o GameBoy para gravar suas apostas.
Donkey Kong 64 (Nintendo/ Rare): apesar deste exclusivamente utilizar apenas o cartucho, os próximos com certeza estarão no 64DD.
Doubutsu Banchou (Saru Burunei/ Marigul): dos designers de Parappa de Rapper, um jogo de simulação de vidas imparciais. A tradução do nome seria "Animal Thugs".
DT (Game Studio/ Marigul): a empresa que desenvolve RPGs não revelou ainda do que se trata esse jogo.
Earthbound 64/ Mother 3 (Nintendo): sequência do sucesso do SNES, só que agora em 3D e com muitas novidades.
Fire Emblem 64 (Nintendo/ Intelligent Systems): similar ao jogo Ogre Battle. Você comandará um exército de guerreiros para defender o reino do mal.
F-Zero Expansion Set (Nintendo): este disco será utilizado junto ao cartucho F-Zero, com novas pistas, carros, e um editor 3D para a construção de suas próprias pistas.
Hybrid Heaven (Konami): RPG de ficção científica, com perspectiva Resident Evil e estilo de luta similar ao de Final Fantasy. Pode se lançado em cartucho.
Hyojin no Doshin (Param/ Marigul): traduzido como "Giant's Step", será na linha de Tail of the Sun, com gigantes vivendo numa ilha, acrescentando vários lugares para explorar.
Legend of Zelda DD (Nintendo): trabalhando na sequência de Legend of Zelda: Ocarina of Time, a Nintendo pretende lançar um disco add-on que adicionará mais personagens e conquistas ao cartucho, ou um completo jogo independente.
Mario Artist: Picture Maker (Nintendo): pinta e edita imagens na tela como uma miniatura do Photoshop, programa conhecido de edição nos computadores. Junto a um periférico, o Capture Cartridge, você poderá passar para o editor imagens capturadas de vídeo-cassetes.
Mario Artist: Polygon Maker (Nintendo): molde e modifique objetos 3D em realtime, anime-os, importe imagens do Picture Maker, para usar como texturas, enfim, um modelador 3D.
Mario Artist: Talent Maker (Nintendo): crie seu próprio personagem, determine sua aparência e veja ele se tornar vivo. Como já era de esperar, você terá total compatibilidade com o Picture Maker, para capturar seu rosto em uma câmera de filmar, e colocá-la em 3D no Talent Maker.
Mysterious Dungeon (Chunsoft): um RPG com aventuras geradas randomicamente.
Namco RPG (Namco): estilo RPG de Tales of Destiny.
Ogre Battle 64 (Quest): o jogo de estratégia conhecido no SNES estará de volta.
Pocket Monster DD (Nintendo): RPG em conjunto ao GameBoy - Pocket Monster Stadium (Nintendo): num estilo de batalha Final Fantasy, os jogodores poderão trazer seus monstros do GameBoy para uma arena, onde eles se enfrentarão.
Pocket Monsters' Snap (Nintendo): conseguir as melhores fotos de monstros em parques, no estilo de Pilotwings.
Project Cairo (Crave Entertainment): RPG utilizando algum HQ para basear a história e os personagens do jogo.
SimCity 64 (Nintendo): nova versão do conhecido simulador de prefeito, só que agora em 3D, com novidades como ler imagens gravadas no Picture Maker para uso em out-doors, por exemplo.
SimCopter 64: utilizando um helicóptero, você poderá sobrevoar as cidades construídas no SimCity 64, ajudando em incêndios, controlando o tráfego, etc.
Super Mario 64 2: agora com outros personagens jogáveis como Luigi.
Super Mario RPG 2: um RPG para crianças e iniciantes, em 3D.
TEO (Fujitsu/ Marigul): controlando um golfinho que emite sons musicais, você poderá usar o novo Microphone Headset para comandá-lo.

64DD
Especificações Técnicas

Dimensões físicas: 10,2" x 7,5" x 3,1"

Sistema: disco magnético, suporte para correção de erros média, utiliza o N64 para processamento, bateria para relógio interna, 36 Megabit (4.5 Megabytes) de ROM em forma de dados para os desenvolvedores

Dimensões físicas do disco: 3,98" x 4,06" x 0,4"

Velocidade: menos de 75 milisegundos de acesso, 1Mb/seg. de transferência de dados, "Burst Access" Streams

4 Megabyte de expansão de RAM, colocado no slot do N64

Suporte para múltiplos discos (hot-swappable)

Disco: alta densidade, dupla face, capacidade de total 64.45 Mbytes, leitura de gravação

Espaço de gravação dinâmica: 1 Mbyte à 38 Megabytes Protegido com grade interna para a prevenção de perda de dados

SEÇÃO Voodoo

DICAS - TRUQUES - APELAÇÕES

Sega Saturn
The House of Dead

Opções extras
Para conseguir vidas infinitas, sangue vermelho e seleção de fase voce terá que fazer o seguinte:
Você vai precisar usar o controle normal para fazer este truque. Na tela principal aperte L,R,R,L,L,R, depois de escutar um som caracteristico segure L e R e escolha seu modo de jogo. Fique segurando até aparecer o menu com as opções extras.

Final Verdadeiro
Para ver o final verdadeiro você precisa terminar o jogo com uma pontuação superior a 62.000, para ver sua pontuação pause o jogo, segure L e R e aperte X tres vezes.

Munição infinita
Para conseguir munição infinita pause o jogo e segure L e R e aperte Y tres vezes.

Personagens Secretos
Na tela de seleção de personagens do Saturn mode segure L e R, cima, baixo, X, Y, Z, agora você poderá escolher Sophie e um dos pesquisadores.

Codigos para Game Shark
Master Code - F6000914 C305 And B6002800 0000
Energia infinita Player 1 - 160B0FFA 0005
Energia infinita Player 2 - 160B10FA 0005
Sem energia Player 1 - 160B0FFA 0000
Sem energia Player 2 - 160B10FA 0000
Munição infinita Player 1 - 160B104E 0006
Munição infinita Player 2 - 160B114E 0006
Sem munição Player 1 - 160B104E 0000
Sem munição Player 2 - 160B114E 0000

Playstation
Samurai Spirits 1 & 2

Personagens secretos
Para jogar com Kuroko e Mizuki em Shin Samurai Showdown (Samurai Showdown II) faça o seguinte:
No modo versus aperte L1+L2+R1+R2 em qualquer controle, vá para a direita para jogar com Mizuki e para a esquerda para jogar como Kuroko. Somente o jogador que fizer ocódigo poderá jogar com os personagens secretos.(b=baixo, f=frente, t=trás)

Golpes Kuroko:
b,bf,f + slash: Fireball
b,bt,t + slash: Double Fireball
f,bf,b,bt,t + weak slash: Hook

Golpe Mizuki:
b,bf,f +slash: Black Ball
b,tb,t +slash: Big Dog Attack

Nintendo 64
Mystical Ninja Starring Goemon

Para desviar de qualquer tiro que vem em sua direção simplesmente troque de personagem

Robo exorcista
No final da sequencia em que aparece o robo Impact, você pode girar sua cabeça com controle. Espere até mostrar o corpo inteiro de Impact, então gire sua cabeça pra tras no melhor modo exorcista.

Grana Fácil
Se voce encontrar alguma sala com muito dinheiro (ou potes com dinheiro) como a primeira sala do Oedo Castle pegue todo o dinheiro e saia. Então volte e todo o dinheiro estará de volta.

Sega Saturn
Vampire Savior

Opções extras
Para acessar as opções extras você deve terminar o jogo sem perder round, em qualquer dificuldade e personagem. Agora ponha o cursor em cima do "OPTION", segure L e R e aperte START.

Lute contra Oboro Bishamon:
Você deve conseguir 3 Ex finishes (terminar o round com especial), não perder nenhum round e derrotar o chefe final com um golpe EX. Não é qualquer golpe Ex, deve ser um Ex especifico para cada personagem. Por exemplo, com Demitri é o Midnight Pleasure, com a Morrigan é o Darkness Illusion e com a Lilith é o Gloomy Puppet Show. O golpe EX que você deve usar sempre é mais dificil de executar. Oboro Bishamon aparecerá depois do chefe final. Prepare-se pois ele é muito dificil. Depois de Haver derrotado Oboro Bishamon vá para tela de seleção de personagens segure L na carinha do Bishamon e aperte qualquer botão para selecioná-lo. Oboro Bishamon tem golpes novos e alguns golpes antigos foram removidos.

Jogue com Dark Gallon/J. Talbain:
Escolha a versão normal dele e não perca nenhum round. Agora vá na tela de seleção de personagens e coloque o cursor em cima da carinha de J.Talbain/Gallon segurando L+X+Y+Z.

Shadow Mode
Coloque o cursor em cima do "?" e aperte L 5 vezes, segure o L na quinta vez e aperte qualquer botão para selecionar. Agora toda vez que voce derrotar um inimigo voce irá jogar com ele na proxima batalha.

Escolha seu personagem no Shadow mode
Coloque o cursor em cima do personagem que voce quer jogar e aperte L 3 vezes, agora vá no "?" e aperte L 5 vezes, segure o L na quinta vez e aperte qualquer botão para selecionar.

Jogue com personagens originais
Para selecionar o Donavan, Pyron e Phobos originais (do Vampire Hunter) segure L quando for selecionar o personagem.

Cores exclusivas
Quando for escrever seu nome no placar do jogo, escreva SEX, a palavra irá tornar-se CHM, agora você pode selecionar duas novas cores por personagem.Cor clara: selecione apertando 2 socos Cor escura: : selecione apertando 2 chutes

Selecione a posição de vitória
Depois de derrotar o inimigo aperte um dos chutes ou socos para escolher a posição de vitória.

SEÇÃO Voodoo
DICAS - TRUQUES - APELAÇÕES

Nintendo 64
Nagano Winter Olympics '98

Esquie de cabeça
Neste jogo dá pra você esquiar com a cabeça! Tudo o que você precisa fazer é ir no Olympic mode e selecionar Freestyle Aeriels. Então escolha qualquer manobra. Enquanto estiver descendo a montanha não aperte nenhum botão. Espere até você sair da rampa e fique aperte bem rapido o B.

Playstation
Pitfall 3D

Jogue o Pitfall original
Coloque a password CRANESBABY.

99 vidas
Coloque a password STEVECRANEME.

PC
Age of Empires

Codigos de montão
DIEDIEDIE Todos os oponentes morrem
E=MC2 TROOPER Trooper com 300 ataque e 88 de alcance.
REVEAL MAP Revela todo o mapa
PEPPERONI PIZZA Ganhe 1000 de food
COINAGE Ganhe 100 de gold
WOODSTOCK Ganhe 1000 de wood
QUARRY Ganhe 1000 de stone
HARI KARI Comete suicidio
FLYING DUTCHMAN Navios catapultas podem ir por terra
NO FOG Remove a neblina da guerra
STEROIDS Construções e soldados são construidos instantaneamente
HOMERUN Ganhe o scenario
BIG BERTHA Catapultas tem um alcance maior e maior poder de destruição
BLACK RIDER Transforma arqueiros em cavalos em Black Ridder

PC
Starcraft

Inimigos não podem usar mágica
Para evitar os inimigos de usar "mágica", pressione ENTER e escreva "No Glues" e ENTER outra vez.

Construção rápida
Para construir estruturas e soldados em um ritmo bem acelerado pressione ENTER e escreva "Operation CWAL" e ENTER outra vez.

Grana e Gás fácil
Para conseguir grana e gas de graça, pressione ENTER e escreva "Show me the money" e ENTER outra vez.

Minérios de graça
Para conseguir minerios na moleza, pressione ENTER e escreva "whats mine is mine" e ENTER outra vez.

Upgrades na faixa
Para conseguir upgrades de graça, pressione ENTER e escreva "medieval man" e ENTER outra vez.

Vespene Gas de graça
Pressione ENTER e escreva "breathe deep" e ENTER outra vez.

Ganhe todos os upgrades possiveis
Pressione ENTER e escreva "something for nothing" e ENTER outra vez.

ignore restrições de suprimento
Para construir mais soldados que você pode manter, pressione ENTER e escreva "food for thought" e ENTER outra vez.

Perda instantanea
Para perder o jogo instantaneamente, pressione ENTER e escreva "Game Over Man" e ENTER outra vez.

Invencibilidade
Pressione ENTER e escreva "Power Overwhelming" e ENTER outra vez.

Seleção de fase
Pressione ENTER e escreva "ophelia" e ENTER outra vez.

Vitoria instantanea
Pressione ENTER e escreva "there is no cow level" e ENTER outra vez.

Acabe com a neblina
Pressione ENTER e escreva "war aint what it used to be" e ENTER outra vez.

Jogue para sempre
Pressione ENTER e escreva "staying alive" e ENTER outra vez.

Poderes mana infinitos
Pressione ENTER e escreva "The Gathering" e ENTER outra vez.

Mapa revelado
Pressione ENTER e escreva "Black Sheep Wall" e ENTER outra vez.

Fique por Dentro Update

A gente consegue cada coisa de útima hora, que quando sobra espaço na revista, nós colocamos... Se gure aí a relação de mais jogos confirmados para Dreamcast e o possível console americano (As fotos não são oficiais, portanto pode não ser verdade).Mas os jogos podem confiar porque já estão confirmadíssimos..

METRÖPOLIS - Jogo de corrida - Bizarre Creations

3D SONIC - Jogo tipo Sonic (dã) - Sonic Team

RESIDENT EVIL 4 - Adventure - Capcom

STREET FIGHTER 3: SECOND IMPACT - Luta - Capcom.

VIRTUA FIGHTER 3 - Luta - Sega AM2

DAYTONA USA 2 - Corrida - Sega AM2

QUAKE 2 - Corredor 3D - ID Software

REVISTA PLUG'N PLAY
Av. da Invernada, 12
Aeroporto, São Paulo - SP
E-mail: pnp@sub.com.br

Type C

Caros editores da PnP, parabéns pelo seu trabalho, continuem assim. Adorei a edição de Fevereiro, foi demais! Tenho algumas perguntinhas:
. É verdade que a Sony lançará o Playstation 2?
. A Sony está planejando um chip de aceleração gráfica e de memória RAM para o PSX chamado Type C, e que Tekken 3 o usará?
É só isso. Ah, fala para a Nintendo cuidar do videogame dela, em vez de dar palpite nos dos outros, aliás, os jogos de PSX são maiores, melhores, mais baratos e saem em maior quantidade! Viva a Sony!

Leonardo da Silva Soares
Brasília - DF

The Menace: Obrigado por ter escrito para nós. Vamos às suas perguntas.
1. Não se sabe ainda quando sairá o PSX 2, isso se for esse nome. O que sabemos é que a Sony não tem preparado nada sobre o assunto, e demorará pelo menos uns 2 anos para sair, isso se sair.
2. Type C é a maior bosta que alguém poderia ter espalhado como boato. Não existe, não existiu nem virá a existir e, portanto, Tekken 3 não o usa. Já saiu e ele roda sem problemas no console.
PS.: Pode deixar que avisaremos a Nintendo..

Desbancando a galera

Caros editores da PnP, escrevo para pedir uma coisa: que vocês publiquem os golpes do jogo Groove on Fight ou, pelo menos, aqueles fatais em que dois lutadores batem ao mesmo tempo. Já tentei de tudo e não consegui descobrir.
PS: Logo no número 1 da revista, achei que é muito boa, mas ainda faltam alguns detalhes, estimo melhoras e continuem fazendo esse bom trabalho, e na minha - opinião, já desbancaram a Game-X e a Ação Games desde a primeira edição.

Valtemir Cinel
Matão - SP

The Menace: E aí, Valtemir! Temos um problema aqui. O problema é que como pode você jogar isso?! PelamordeDeus, tem coisa melhor no seu console. Estimo melhoras!
PS.:Obrigado pelas crititcas construtivas. Estamos a cada edição fazendo de tudo para melhorarmos mais e mais a nossa revista. Em breve seremos a número 1!

O peso da verdade

À galera da PnP:
Antes de mais nada, eu gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho feito por vocês, pelo seu esforço, de logo na 2a. edição, deixar a revista entre as maiores do Brasil e também, por deixar a Editora Magnum conhecida (eu nem sabia que existia). A PnP é demais, informações exclusivas em primeira-mão e com as únicas matérias que satisfazem o leitor, pois as matérias das outras revistas, todo mundo já sabe e por isso, gastam dinheiro à toa. Enquanto as outras revistas só falam da Sega, Nintendo, PSX, Street Fighter, vocês mostram todos os jogos que vão saindo, que a galera nem imaginava que existia e as pilhas de notícias na seção New'sVidades são de jornal, pois falam tudo!
Atualmente, há 5 revistas de games que dominam o mercado brasileiro e a PnP é uma delas, é claro. Vamos analisá-las (mas não vou falar nomes):
A primeira só fala um besteirol inútel, as matérias são as mais podres já vistas (se você colocá-las numa folha em branco, daria apenas duas linhas) e as matérias são todas copiadas da GamePro.
A segunda é muito boa, as matérias dão páginas e páginas, mas a qualidade delas é ruim e é apenas uma versão traduzida da Famitsu (para os leitores, esta é uma revista japonesa de games e é a melhor revista do mundo).
A terceira é a mais antiga e é a mais podre, pois os caras não jogam, apenas copiam as fotos da capa do jogo e inventam uma matéria nada a ver e dizem abobrinhas, do tipo "Daytona CCE não tem visão de dentro do carro e em Fifa 97, o público varia durante o jogo".
E a quarta, diz que é a melhor porque a capa é feita no computador e tem algumas matérias boas e em primeira mão, mas ainda não ganhou a confiança do público. Portanto, a PnP é a melhor do Brasil, por entupir em só 32 páginas de informação e fotos de forma organizada, agradável e divertida. Até parecem que eles não xingam e falam gírias...
Agora, as críticas (nem toda revista é 100% perfeita):
Em primeiro lugar eu pergunto: vocês tiveram aulas de português na escola? - há vários erros gramaticais na revista, mas isto não importa.
E em segundo, algumas, só algumas informações estão erradas (uns 0.01%), como MK4, ele vai sair sim, para N64, PSX e PC, e a conversão será feita pela Eurocom. Dados da Midway.
Galera, valeu por botarem essa maravilha nas bancas. Té +!

Fabrício Zuccherato
São Bernardo do Campo - SP

The Menace: É muito bom saber que existem leitores que sabem avaliar as coisas. Seus comentários têm o peso da verdade (nossa!!), e para falar a verdade, nem nós conhecemos a Magnum quando nós não publicávamos a revista. Com certeza, agora ela é bem conhecida. A proposta da nossa revista é trazer algo de diferente para o leitor, e não as mesmices das outras. Quanto aos erros de português, já matamos um e continuaremos matando todos os analfabetos da redação, até que nenhum mais exista!! (Hi Hitler!!)

Pescador

Parabéns, acabei de ler toda a revista e eu adorei, isto mesmo, amei o estilo da revista. Vocês são sinceros, humanos, inteligentes e muito bem humorados. Mas na última parte da 4a. edição, na seção PlugMAIL, vocês fizeram um comentário sobre a capacidade dos CDs e dos cartuchos do N64 que fundio a minha mente. Eu sempre pensei que a capacidade dos CDs era de 650 Megabytes, e os cartuchos de maior memória eram os Yoshi Island e Mortal Kombat Trilogy, os dois de 128 Megabytes cada, o que seria quase 1/3 da potência máxima de um CD. E mais, toda a imprensa diz o cartucho Zelda terá 256 Megabytes, quase a metade de um CD (no meu saber) e vocês dizem que será de 32 Megabytes. Pelo amor do joystick, expliquem na seção Fique por Dentro!
Obs.: Aumentem o número de páginas sem aumentar o tamanho das letras. Valeu!

Sebastião Carlos Amorim
Rio de Janeiro - RJ

Draco: Se você não perdeu a 5a. edição, já deve ter sanado sua dúvida. Sim, os CDs contém 650 Mbytes, mas cartuchos ainda são medidos em Mbits, para soar um número maior, ser comparável aos CDs e confundir os leitores. Mas tudo bem, a PnP está aqui para isso! Suas informações não estão erradas, porém note que onde você viu Mbyte deveria ser Mbit. Lembre-se, para obter o valor em Mbytes, divida o valor em Mbits por oito. Portanto, 256 Megabits = 32 Megabytes. Certinho, mano?

Páginas

E aí, pessoal da PnP, aqui estou eu mais uma vez. Desta vez é para dizer que estou gostando da revista a cada edição. Só que vocês tem que aumentar o número de páginas. Os leitores já acenderam milhões de velas, pedindo o aumento de páginas, e vocês só aumentaram duas? Por que vocês não aumentam logo umas dez páginas nessa porra?!
Ué.. e os golpes de MK4? Cadê?! Na 1a. edição vocês disseram que podíamos escrever dizendo o que não gostamos da revista, então aí vai.
. Nunca detone um RPG sem as traduções do menu, pois é difícil descobrir sozinho.
. Expliquem também quais os golpes ou magias adequadas para cada fase ou mestre, do jogo que vocês detonarem. Para que não seja preciso comprar outra revista para chegar ao final dos jogos. Fazendo isso, a revista ganhará novos leitores, pois o que vale para nós é o capricho e não a rapidez. Isso significa, quero uma estratégia completíssima sem deixar um segredo do jogo para trás. Tudo detalhado e explicadão para que ninguém fale mal do Detonado. Falo isso porque gosto muito da revista e não quero ver ninguém falando mal dela.
E aí, concordam comigo?

Rogério Araujo Amâncio
Rio Grande da Serra - SP

Draco: Você está certo. Levando em conta que a maioria dos RPGs são em japonês... há muitos ítems que traduzidos, seriam mais úteis durante o jogo do que só quando se descobre na última horal. Pode ficar tranquilo, os RPGs serão explicados do início ao fim, sem deixar dúvidas - é só aguardar o próximo Detonado! Abração.
The Menace: Sim! Nós concordamos e pedimos desculpas publicamente. No caso do MK4, decidimos não publicar devido as milhões de velas que os leitores mesmos acenderam, ou seja, não temos espaço para publicar todas as partes originalmente criadas na revista. Então, temos que dar preferência para as coisas mais importantes, que na nossa opinião são os NewsVidades, os Previews e os Fique por Dentros, etcs., etcs., etcs. E o fator 32 páginas nos vencendo... Obrigado pelas críticas, pois elas foram consideradas.

Bosta de capa

Caros amigos Plug'n Playzistas, gostei muito da ampliação do espaço de cartas pois assim os leitores terão mais espaço para expressar suas idéias, e a minha idéia é a seguinte: Mude essa sua merda de capa para uma mais concreta.
Do resto a revista está boa, um exemplo: são as New'sVidades inéditas na revista brasileira. E essa revista tem tanta informação que não sobra um espaço em branco. Sugiro também que vocês publicassem edições especiais com uma revista só de dicas. Ah! Eu também queria saber se vai lançar o jogo Superman para o N64 como vocês publicaram na 1a. edição; e se dá para assinar essa super revista. Sobre a 3a. edição, eu concordo que a cada 10 jogos de PSX, só 4 são jogáveis. Porquê jogo bom mesmo que eu achei para o PSX são só Resident Evil 2 e o Fifa 98.

Paulo Augusto Pevons de Camargo
Perdizes - SP

Draco: Capas realmente tem que ser concretas, isso é verdade. É por isso que adotamos um novo visual para a revista desde a edição 5, para não só mudar a capa como toda ela. Beleza?!
The Menace: Pronto, cara! Mudamos a bosta da capa, gostou? O que você percebeu à respeito dos New'sVidade
propósito, realmente nós lotamos as revistas de informações, pois achamos que isso é nosso ponto forte. Sobre o Superman para o N64, nós anunciamos corretamente. Só falta a Nintendo manter a palavra, pois algumas empresas terceiras estão demorando muito para lançar jogos prometidos. Quanto ao PSX, ele melhorou muito na sua ultima safra de jogos, deixando de ser um videogame medíocre que só babão que acha que 3D é jogo e jogabilidade não precisa ser boa.

Mulher revoltada

Oi, galera! Meu nome é Camila, tenho 14 anos e adoro videogame. Tenho um PSX, e minha irmã (18 anos) e eu jogamos desde a época do vovô Atari. Já li diversas revistas de games, tenho uma montanha delas em casa e nenhuma é como a PnP. A revista tem informações descoladíssimas mas tem uma coisa que me deixou ferradíssima: o machismo! Quando eu comprei, achei que era para todos os tipos de leitores, mas parece que ela só foi feita para rapazes! O que é que vocês acham? Que só marmanjo sem vergonha joga videogame? Tem menina que joga, e joga bem. Mas isso é uma coisa que não deve entrar nessas cabeças machistas e limitadas que vocês mostram ter. Eu acho que para vocês, mulher só serve para cozinhar, lavar, passar e satisfazer suas vontades. Nada disso! Vocês disseram que o Yoshi Story é recomendado para crianças e meninas. Que negócio é esse!? Essa história de que menina só gosta de jogo fácil e bobinho é totalmente mentira! Os meus jogos prediletos são de luta e só para ver eu já "salvei" o Street Fighter Alpha 2 no último difficult e minha mãe e eu já terminamos o Resident Evil, que é ótimo para meninas, por que para jogá-lo, tem que fazer uma coisa que mulher faz muito bem: pensar. E o palavriado que vocês usam, "peitança", "gostosa"... pera aí! Vocês falam de nós como um pedaço de carne no freezer do açougue! Nós, ao contrário do que voçês acham, pensamos e temos mais do que curvas. E vem cá, esses palavrões já são demais! Não precisa escrever como Machado de Assis, mas com palavrões tão fortes mostra ainda mais o desrespeito às mulheres. Merda, bosta, bunda são coisas que se ouve sempre, mas outras coisas que vocês escrevem na maioria das vezes só moleque fala! Agora, vocês decidem publicar minha carta e mostrar a indignação das mulheres ou continuam alimentando o machismo (que o Brasil já tem demais). Vocês que sabem! A revista seria nota 10 se não fosse o machismo idiota. Se parar com isso, aí ela vai ficar demais, a melhor revista de games do país. Mil beijos e até a próxima.

Camila Cíntia da Silva
São Paulo - SP

Draco: Ei! Eu não sou machista, não! Draco é fofinho! Mas você também tem que concordar que nem todas as fofinhas são que nem você, que curte jogos de luta, terminam RE2... elas também gostam do Yoshi Story! Mas você está certa - tem todo o direito de reclamar!
The Menace: Calma, calma, calma... não é bem assim, mina! Desculpe-nos se ofendemos você, não foi essa a intenção. Não achamos que mulher não seja capaz de jogar, só para você saber, o campeão de Virtua Fighter 3 no último campeonato no Japão é uma mulher, e do Quake, nos Estados Unidos, uma vencedora surgiu entre os homens. Alguns dos nossos editores generalizaram quando disseram que Yoshi Story
que a maioria das mulheres gosta de coisas fofinhas, bonitinhas, tudo "inhas"... etc. Sabemos que não é o caso e que existem várias mulheres video "hardcore" maníacas, como você. E quanto aos palarvrões, estamos usando só o necessário, desde a edição 5. Sua crítica foi considerada! Obrigado, escreva mais!

Ganhou na sena

Dear PnP, pois é... não conhecia muito bem a revista e ganhei a PnP 5 de um dos seus editores. A revista num geral é boa, só que não é a melhor revista do Brasil como vocês afirmam no editorial. Uma coisa que eu acho idiota é ficar se achando, e pior ainda sem ser. Existe muito oquê melhorar. Não acompanhei as edições anteriores, mas pelo que vi parece que a cada edição vocês estão melhorando. Não vou escrever mais porque eu tô com saco cheio de escrever e também se essa bosta for muito grande, vocês vão cortar o mail.

Zerok
zerok@sol.com.br

The Menace: E aí, Zerok! Tem muita gente que acha que a revista é a melhor do Brasil, como também tem gente que não acha. O que fazemos é tentar agradar o máximo possível de pessoas. Como você não acompanhou desde o começo, não percebeu a evolução da revista, então você não sabe o quanto ela mudou. Existem revistas por aí que estão no número 30 e não mudaram muito desde seu lançamento. Nossa revista, já no número 6, sofreu total evolução. A revista mais dinâmica do Brasil. Sorte sua que você não escreveu muito, por que a gente ia cortar mesmo! Ah, idiota é seu pai que te criou, e não recebeu nada por isso!

E.T.

Olá galera da PnP. Aqui é mais um fanático por videogame. Eu me chamo Evandro e tenho 14 anos. Estou querendo saber se vocês ainda publicam a revista, pois eu não consigo achar a edição 3 em minha cidade. Se vocês continuam publicando a revista, quando vão detonar Resident Evil 2? PS.: De onde vem o E.T. de Vargínia e o Chupa-cabra?

The Menace: A revista continua sendo publicada e está indo muito bem. O problema está na maldita distribuição, que é feita pela Dinap
o problema, pois mais outros leitores também tem reclamado que não acham as revistas nas bancas. Tudo isso é medo de concorrência, é o cú na mão, mesmo! Mas não tem jeito, eles estão condenados ao fracasso, hahahahaha!! O E.T. de Vagina, ops, Vargínia... vem da sua casa, você não viu ele aí?! Olhe direito. Está debaixo da sua cueca cagada no canto do banheiro à três semanas! E o Chupa-cabra é minha vizinha do lado direito!
Draco: É... inclusive, fiquei sabendo de um caso aí que esta vizinha do The Menace anda saindo às escondidas com o Predator... sei não... (dragão também fofoca, tá vendo!?)

MEGAMAN

UM DOS PERSONAGENS MAIS POPULARES NO MUNDO DOS VIDEO GAMES, AGORA TAMBÉM NO MUNDO DOS QUADRINHOS.

MAGNUM FORCE
DIVISÃO DE QUADRINHOS DA EDITORA MAGNUM

Todo mês nas bancas de todo o Brasil